TODOSEGA

REVISTA INDEPENDIENTE DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS SEGA

Año III Número 31 - 350 PTAS

Próximos estrenos:

VIRTUA FIGHTER REMIX
EARTHWORM JIM 2
FIFA '96
MYST

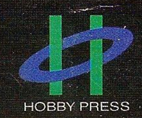
REGALAMOS UNA SATURN CADA MES



MK3™

Acaba con:

PRIMAL RAGE
ALIEN SOLDIER



DESCUBRE SUS NUEVOS FATALITIES, ESCENARIOS, GOLPES Y LUCHADORES

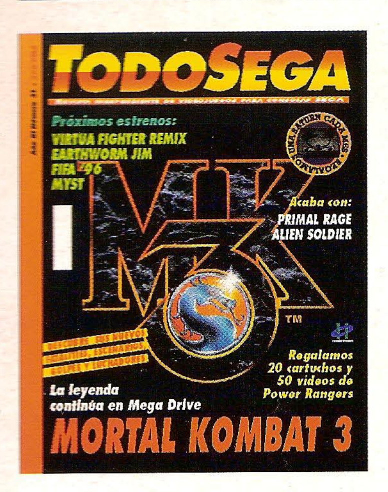
Regalamos 20 cartuchos y 50 vídeos de Power Rangers

La leyenda continúa en Mega Drive

MORTAL KOMBAT 3



Nº 31. Año 3. Octubre 1995



Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Jefe de Sección:** Oscar del Moral. **Redacción:** Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108-1993

sumario



Virtua Fighter 32X: Los luchadores poligonales convencen

Es, sin duda alguna, el mejor cartucho que se ha programado para MD 32X. Son 32 megas llenos de jugabilidad y polígonos que convencerán a cualquiera del potencial para el manejo de polígonos de la máquina mediana en 32 bits de Sega. Sinceramente, una compra obligada para todos los poseedores de la consola.

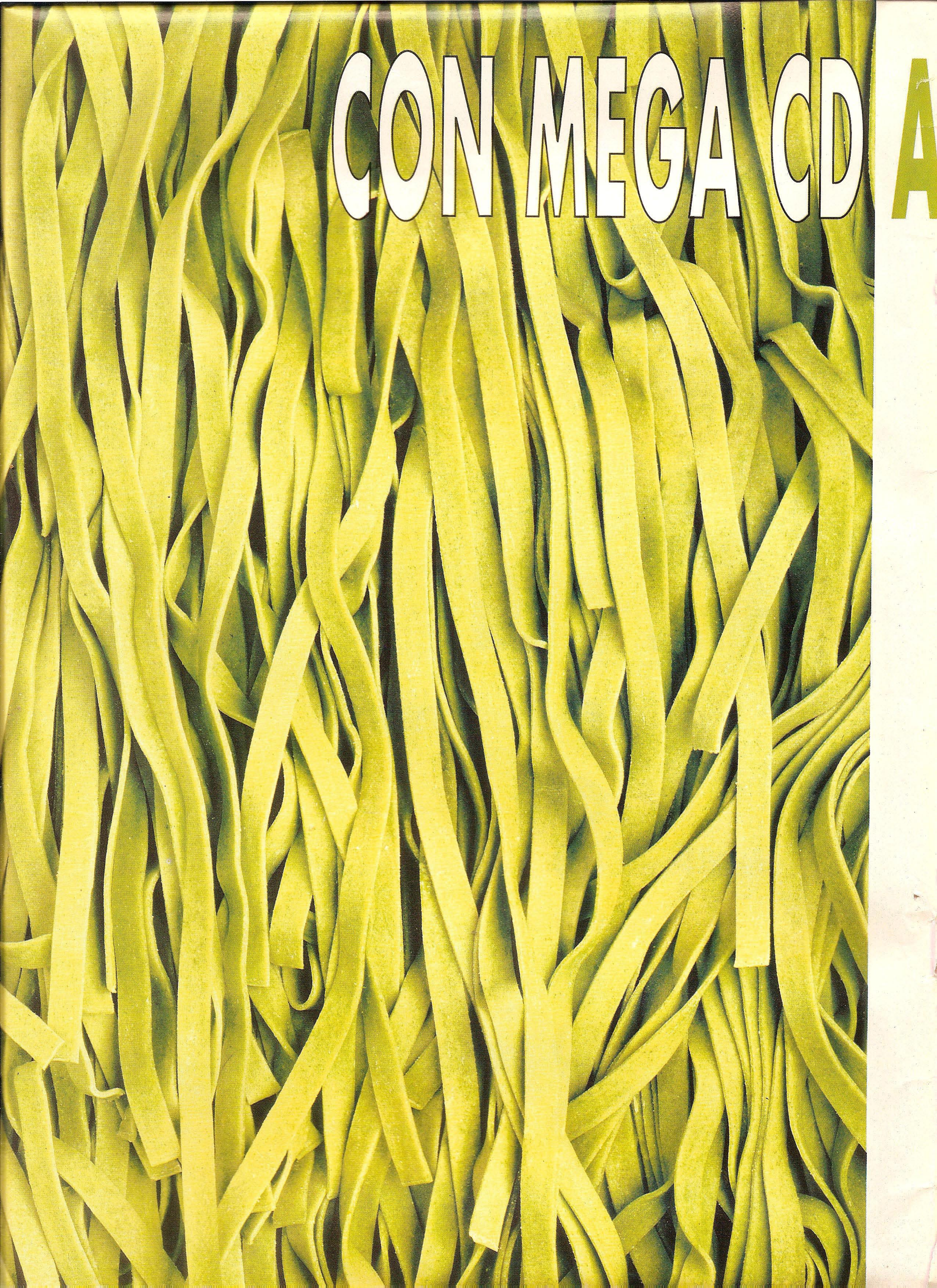






De vuelta a la batalla

Nuestro número de octubre vuelve a abrir el fuego de una nueva temporada consolera. Todo el mundo, tras las vacaciones, vuelve a la rutina habitual: trabajo, colegio, o casa. Pero no se puede decir lo mismo de las compañías del videojuego, puesto que es ahora cuando todas concentran sus esfuerzos en sacar adelante su producto.
Nuestras páginas de este mes son un fiel reflejo de las líneas anteriores: tenemos previews como para distraer hasta al más reacio a esto del ocio electrónico. Desde el nuevo Mortal Kombat 3, hasta el estupendo Vectorman, es posible encontrar cartuchos como FIFA '96 o Earthworm Jim 2. Sin dejar en el tintero futuros títulos de la talla de NBA Live '96. Lo curioso del caso es que todos son de Mega Drive, así que podréis comprobar que la 16 bits de Sega tiene aún historia para rato, con títulos de calidad y renombre.
En cuanto a Saturn, su trono no parece amenazado puesto que para cuando leáis estas líneas os encontraréis con una nueva hornada de títulos, a los que podéis echar un vistazo en Planeta Saturno. Se anticipan un par de meses movidos con la llegada de gran cantidad de títulos: Wing Arms, Clockwork Knight 2, NBA, Virtua Hang On... Y esto sólo por parte de Sega, pues está por llegar todo el trabajo que están desarrollando un buen número de compañías independientes para la máquina del futuro.
Por último, al cierre de esta edición se celebrará el conocido ECTS o feria europea del sector. Nuestra presencia allí es obligada pues la visita promete ser fructífera: el sector está metido en una renovación tecnológica de la que el consumidor será el único y gran beneficiado.
Sin más, os invitamos ya a que paséis la página y disfrutéis con las excelencias que os proponemos. Gracias por sernos fieles.


CON MEGA CD

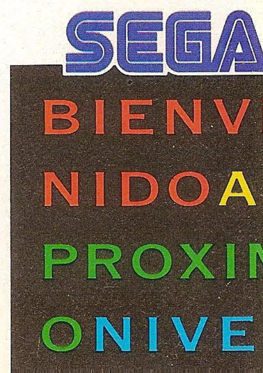
HORRATE MUCHA PASTA

Sabemos que tienes un hambre voraz de Mega CD.
Pues ahora te ponemos ante tus ojos
una oferta que es un auténtico manjar.

Ahórrate kilos de pasta contante y sonante en su compra y
devora sin parar la calidad y precisión de tu Mega CD.

No lo dudes, es tu oportunidad para disfrutar y
empacharte de diversión ahorrándote mucha pasta.







Enviad vuestras cartas a:"Buzón TodoSega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

No confía en Saturn

Me alegro de que os hayáis aguantado las ganas de poner mucha publicidad. En la última revista pusisteis sólo 9 páginas. Pero quiero hablar también de otras cosas. Estoy totalmente de acuerdo con Sergio Gómez. Sega vio el fracaso del Mega CD y ahora quiere arreglarlo con las nuevas consolas. Saturn parece muy buena, pero ¿quién se va a gastar 80.000 pts en una consola?. Estuve soñando 2 años hasta que pude tener el Mega CD. ¿Y qué me encontré cuando la tuve?. Una cosola de bastante precio que no llega ni a los talones de lo que yo me esperaba. Y Saturn vale el triple... Para mí va a ser imposible tenerla y creo que para la mayoría de los lectores también.

Fabián Vidal. (Madrid).

Un voto de confianza a la nueva generación

Casi todos dicen que las nuevas tecnologías son basura y que lo que importa es la jugabilidad, pero ¿qué habría sido de juegos como MKII, SSFII y Aladdin sin esos gráficos, sin esas músicas? Desde luego no tendrían tanto éxito. ¿Y en qué se basan las nuevas consolas? está claro, en mejores gráficos y sonidos. Más que simple juegos. Y es que si hablamos de Saturn, nos referimos a una una consola superior en gráficos y sonido. Muy importante: las compañías se renuevan para sobrevivir.

Pero también me parece estupendo que haya gente que se compre una Master. ¿Que no van a salir novedades? Vale, pero anda que no hay juegos de Master "pa'" comprar. No solo hay que comprar novedades. Estas personas mientras se echan una partida al Marble Madness pueden estar riéndose de los que se juegan la partida al Daytona, que puede que a su vez se esté riendo de los de Master. No todos piensan igual.

Luís González-Camino Calleja, (Santander).

Saturn y la felicidad

Me gustaría hablaros acerca de la noticia del momento: la sorprendente llegada de Saturn a nuestro país. Yo tengo dos maneras diferentes de ver este acontecimiento; por un lado me supone una alegría enorme ver cómo las nuevas tecnologías van entrando en nuestros hogares, que indudablemente nos lleva a pensar que el mundo del entretenimiento y las consolas tiene un buen futuro.

Pero por otro es muy triste ver que esas consolas menos potentes en cuanto a posibilidades técnicas, que no de diversión, ya nos han abandonado para siempre. Puede parecer demasiado nostálgico, pero no deja de ser cierto. Y además creo que todo esto crea una enorme confusión y desconcierto entre los usuarios, que ya no saben qué hacer ni a quién consultar. Hay personas que no saben si "subsistir" con su Mega Drive o comprarse el Mega CD, o la 32X porque el otro no es nada del otro mundo, o la 32X porque el 32X ya tiene pocos juegos... En fin, sólo deseo que todo esto termine bien para todos.

Jorge Higueras, (Zaragoza)

¿Alienación o Desarrollo?

Hace unos días, ojeando en la biblioteca de mi barrio, encontré un libro titulado "Videojuegos: ¿Alienación o Desarrollo?". Me pareció interesante y me lo llevé a casa. Después de leerlo he de decir que es una visión bastante objetiva sobre este mundo, pero se equivoca diciendo lo siguiente: "si uno de los componentes de una pandilla de amigos se compra la última novedad para su consola, los demás del grupo le imitarán por envidia, puesto que tenerlo será una cuestión de orgullo."

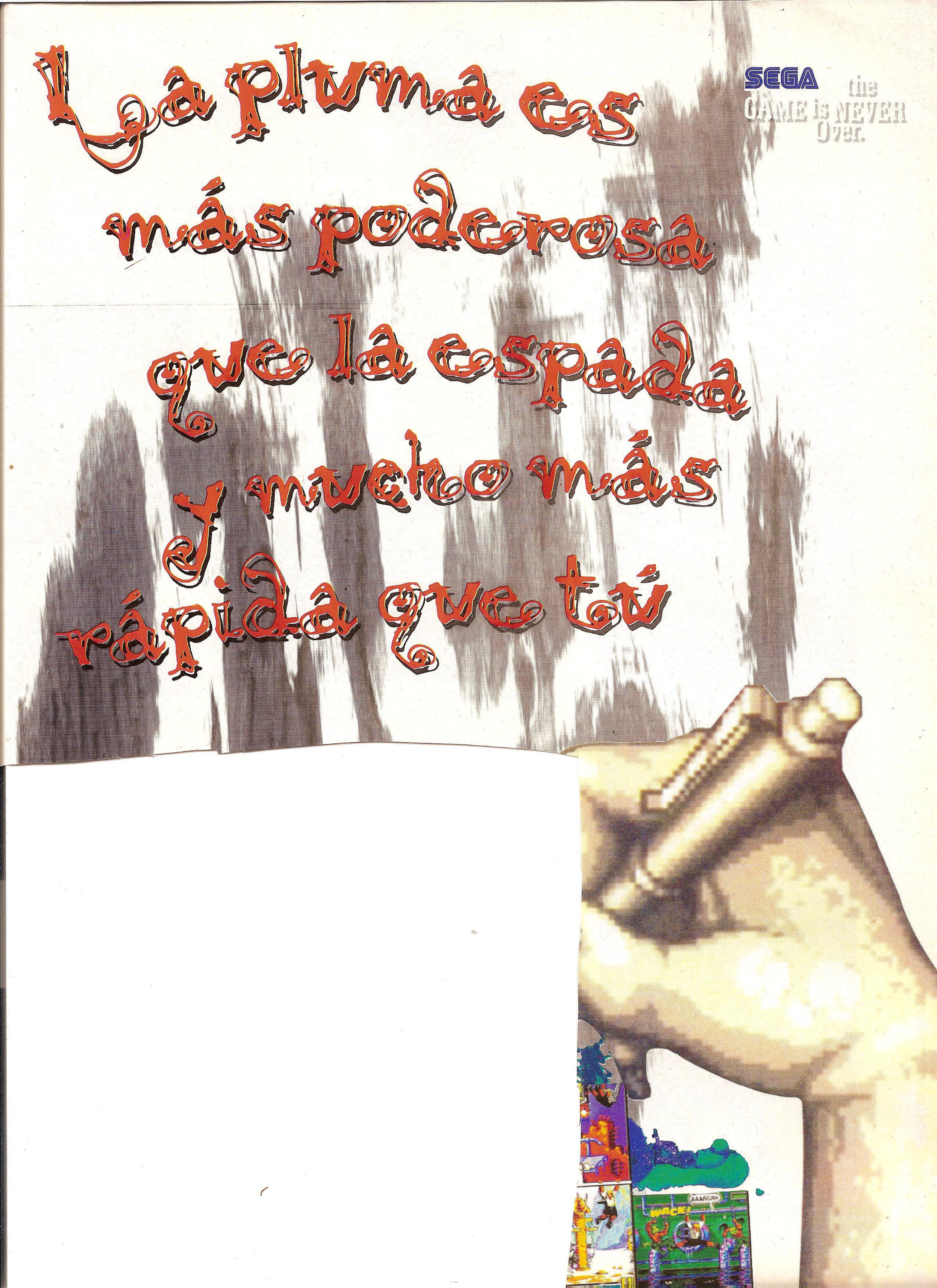
No sé qué pensarán otros lectores, pero si un amigo mío se compra un juego, a no ser que sea uno tipo Micromachines 2 para GG, en el que pueden participar varios jugadores a la vez, ni siquiera se me pasará por la cabeza comprármelo, ya que entre todos los amigos nos intercambiamos juegos por unas cuantas semanas, de modo que salimos ganando todos.

Sergio Colomino, Prat de Llobregat (Barcelona).

El verano acabó

Mediados de septiembre, las vacaciones terminaron -para algunos, otros puede que las empiecen ahora- y la vuelta a la rutina se antoja dura. Pero ahora hay un aliciente más, trabajar duro y fuerte para conseguir hacerse con lo último en entretenimiento interactivo, aunque muchos de vosotros no opinéis de la misma forma. Esta página es el fiel reflejo de vuestros pensamientos. Y de verdad, no parece que muchos de vosotros estéis muy contentos con la llegada de Saturn. Lo cierto es que no gustaría saber el porqué. Os animanos a que nos escribáis contándonos vuestras opiniones sobre Saturn.

La Redacción

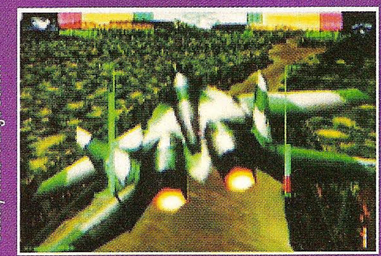


La pluma es más poderosa que la espada y mucho más rápida que tú
SEGA
the GAME is NEVER Over.

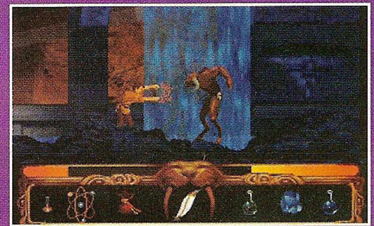
También se apuntan al futuro

JVC, A SATURN


"Deadly skies". Sega Saturn


"Deadly skies". Sega Saturn

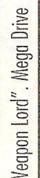

Ya falta muy poquito para que JVC se estrene en Saturn y nos ofrezca los tres títulos que actualmente tiene en preparación para dicha consola: «Mission Deadly Skies», «Victory Boxing» y «Split Realities». El primero será una especie de arcade tipo Afterburner, con cazas modernos y muchas misiones a cumplir. El segundo, como reza su nombre, será un arcade de boxeo en plan tridimensional. El último será un plataformas con unos gráficos excelentes.


"Split Realities". Sega Saturn


"Victory Boxing". Sega Saturn

Estrategia y lucha de la mano de Ocean

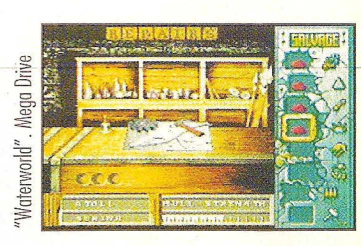
WEAPONLORD Y WATERWORLD, EN MD


Ocean se ha hecho con los derechos para consola de Waterworld, la última película de Kevin Costner. Ocean está programando un cartucho que mezclará un poco de todo: fases de estrategia, plataformas y arcade. Se espera que salga a lo largo del año que viene. El otro título es un one vs one tradicional, pero con muchos añadidos sobre un género tradicionalmente muy sencillo: ofrecerá gran cantidad de armas y unos personajes muy duros.



"Weapon Lord". Mega Drive

Ocean reinventará el beat'em up con Weaponlord, una adecuada combinación de escenarios clásicos con luchadores prehistóricos.



"Waterworld". Mega Drive


"Waterworld". Mega Drive

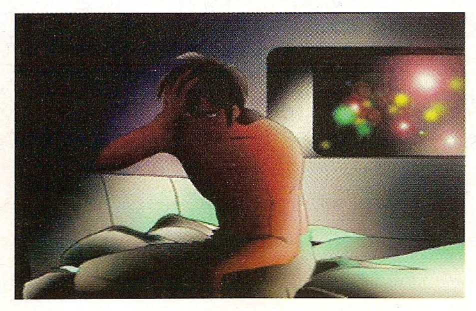
Kevin Costner también saldrán en Mega Drive con su epopeya acuática.


"Weapon Lord". Mega Drive



Cyber Speedway, en noviembre
CARRERAS CIBERNÉTICAS EN SATURN

Ya está confirmado. «Cyber Speedway», el juego de carreras futuristas para Saturn, saldrá definitivamente a la calle en noviembre. Una excelente noticia para los amantes de la velocidad que verán aumentada la oferta de este tipo de juegos iniciada con el siempre atractivo y veloz «Daytona USA».







Por un puñado de controladores
NUEVOS PADS PARA SATURN

La firma británica Spectravideo va a poner a la venta, a partir de este mes de octubre, su flamante gama de mandos de control para Saturn en el mercado británico. Estos periféricos presentan un diseño completamente innovador y un sinfín de prestaciones entre las que se incluye el disparo automático, el movimiento a cámara lenta, 8 botones de control y cables de una longitud descomunal. Además, el modelo más alto de la gama brinda la opción de programar nuestros movimientos favoritos.



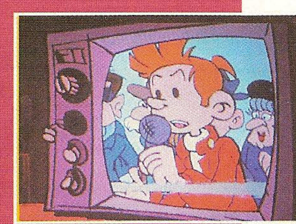
GANADORES CONCURSO DISNEYLAND PARIS

Resultado del sorteo Disneyland Paris celebrado ante notario el pasado 5 de septiembre. Cada uno de ellos ha sido ganador de un viaje DISNEYLAND PARIS para tres personas. Enhorabuena a los ganadores y gracias a todos por vuestra participación.

Juan A. Barrado Crespo (Madrid)	Rafael Gil Ortega (Badajoz)	Xabi Tapia Ceiza (Alicante)
Josè Luis Gutièrrez Comas (Baleares)	Jorge Ortal Grandal (Pontevedra)	Jorge Gonzàlez Ribes (Valencia)
Javier Girones Torren (Gerona)	Manuel Barrios Martìnez (Almerìa)	Iñigo Aymat de Guezala (Madrid)
Juan Padilla Vera (Màlaga)	Milagros Parra Lòpez (Albacete)	Claudio Ripoll cutillas (Alicante)
Belèn Acìn Rodrìguez (Madrid)	Miguel Barata Cuenca (Madrid)	Victor de Juan Carrillo (Alicante)

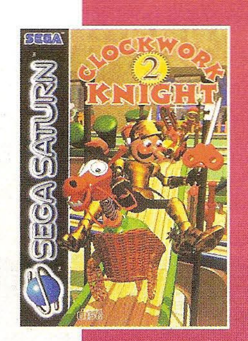
SEGA FLASHES

SPIROU LLEGA A LA TELE



El genial botones sigue con su racha de éxitos. Tras su paso por los videojuegos, Spirou da el salto de su vida y se incorpora a los medios de comunicación de masas ya que Antena 3 Televisión tiene previsto emitir en breve una serie de dibujos animados que recogerá sus mejores aventuras. Enhorabuena Spirou.

CLOCKWORK KNIGHT 2



Estaba cantado. La calidad gráfica, las simpáticas melodías y la jugabilidad de «Clockworkk Knight» no se podían terminar tan pronto. El mes de noviembre ha sido la fecha elegida por Sega para ofrecer la segunda parte de las aventuras del caballero metálico. Plataformas 3D y escenarios renderizados para un héroe de juguete.

JOHN MADDEN '96



Al igual que «FIFA Soccer», «John Madden» es un cartuchazo deportivo que basa su calidad en una constante renovación, por eso la versión '96 está a punto de aparecer. Para mantener el mito en su justo lugar se han incluido todos los jugadores de la liga americana. Llegará a finales de noviembre.

PHANTOM 2040



CIC Video comercializará próximamente las aventuras en cartucho del famoso cómic americano llamado "El Fantasma". Programado por Viacom New Media, situará sus andanzas en una ciudad del futuro, para ser más exactos en el 2040. Será un plataformas y muy pronto os enseñaremos cómo está siendo la producción del videojuego.



Octubre 1993, Street Fighter rompe nuestra portada

PARECE QUE FUE AYER...

Con toda la fuerza de una portada protagonizada por el arcade que ha marcado una época nos adentramos en el pasado. Retrocedemos en el tiempo y nos metemos de lleno en octubre de 1.993.

Sega en vivo (Pág. 6). "Lawnmover Man: Una realidad virtual. (...) Un ejemplo de que lo bueno de le tecnología CD está aún por llegar está en Lawnmover Man, cuya salida está prevista para enero del año próximo y que algunos ya se han aventurado en calificar como el título más impresionante en Mega CD (...)." Es que no se puede jugar con la realidad virtual... Luego te quedas "virtualmente" pasmado al ver que no sale...

Sega en vivo (Pág. 7). "Sonic, el más popular". Hablando sobre el éxito de Sonic en la televisión americana se nos "coló" algo como esto: (...) **Fiajos**, es la tercera vez en la historia que bla, bla, bla." Hombre, es un fallo sin importancia pero no podéis negar que tiene gracia. Aun hoy seguimos intentando descubrir que es un Fiajo.

Locos por el Mega CD (Págs. 8-9). "¡Bienvenido Mega CD!" Al presentaros una nueva lista de juegos listos para ver la luz os adelantamos estos títulos: "Stellar 7", "The Incredible Machine", "Another World 1 y 2", "Bubba & Stix", "AV-8B Harrier Assault", "Last Action Heroe", etc... Permitidme que sonría ante tal cantidad de "utopías". Quizás en otra vida... (o en otro país).



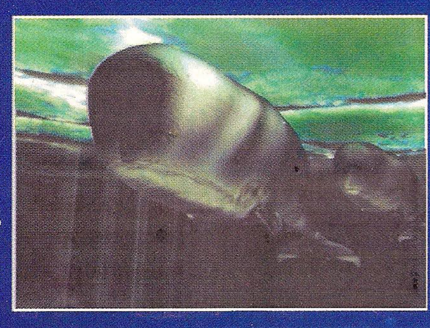
Novedades (Págs. 20-77). "Aladdin" (MD) con un 95% le amarga la fiesta a "Street Fighter II S.C.E" (MD) que con un 94% se las prometía muy felices. Tras ellos un montón de juegos sobrepasan el 90% sin problemas.

Parece que fue ayer.

EL LUDÓFAGO EMPEDERNIDO

Pues bien, tal como "amenazábamos" el mes pasado, se acabaron las vacaciones, y con ellas la buena vida, los ligues de verano y ¿cómo no? las interminables partidas de portátil bajo la infalible sombrilla. Pero, no importa, que ahora podremos sacar a cambio (eso sí, a escondidas de nuestros padres) nuestra consola de mesa, que ya iba siendo hora... Desde luego, argumentos no nos van a faltar, y si no que se lo pregunten a la mítica Capcom, que ya está a punto de lanzar, de aquí a enero, una nueva andanada de juegos para Saturn: «Fox Hunt», «Tower of Doom», «Incredible Toons», «Night Warriors» y «Street Fighter Legends».

Y ya que vamos de genuinamente americanos, no podemos por menos que referirnos a una de las compañías más yanquis del panorama consolero: American Laser Games. Aunque todavía no tiene fecha establecida de lanzamiento, su «Last Bounty Hunter» promete más acción y tiroteos al hilo de un argumento de lo más pistolero: la búsqueda de una suculenta recompensa por la captura de un forajido.


"STORM". SgaSaturn

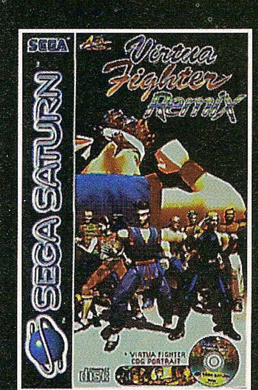

"STORM". SgaSaturn

Por su parte, la insaciable Acclaim sigue contando sus lanzamientos por éxitos... o así lo aseguran los directivos de su filial japonesa, que han anunciado a bombo y platillo los extraordinarios resultados obtenidos por su primer lanzamiento para Saturn en aquel país: «D's Dining Table», que ha alcanzado el número uno de la lista de éxitos nipones a las dos semanas de su salida al mercado. Este juego de aventura y estrategia llegará a Europa a lo largo de 1.996, para que sigamos ejerciendo la virtud de la santa paciencia.

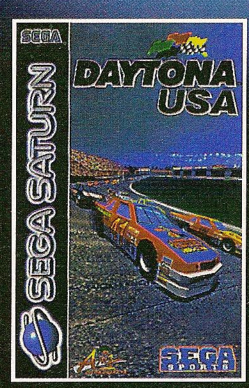
Pero, en fin, dejémonos de "americanadas" y pongamos pie en nuestro querido continente, porque aquí también hay mucha tela que cortar. Incluso la olvidada Loriciel (ahora rebautizada como Virtual Studio) piensa poner su granito de arena a la expansión de las nuevas consolas con un sorprendente «S.T.O.R.M.» para Saturn, programado por American Softworks Company y ambientado en un explosivo mundo futurista.

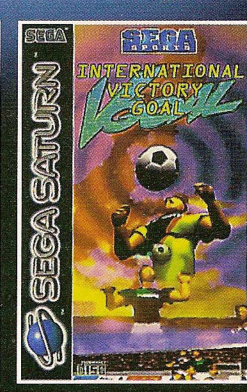
Por J.C. KID

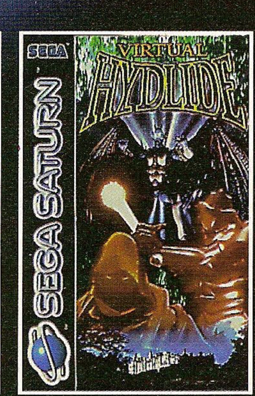
QUEDARAS ATRAPADO

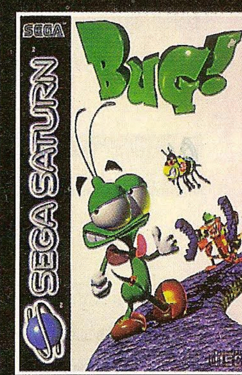












No podrás escaparte. Porque solamente SEGA SATURN te ofrece en exclusiva las réplicas exactas de los juegos más exitosos de las máquinas recreativas.

Con tres procesadores RISC de 32 Bits y cinco procesadores adicionales, SURROUND SOUND, 16 millones de colores y 500.000 polígonos por segundo tendrás a tu alcance la potencia y emoción para que descargues tu adrenalina con títulos como VIRTUA FIGHTER REMIX, DAYTONA USA, PANZER DRAGOON, INTERNATIONAL VICTORY GOAL y un sinfín de novedades para tu propio salón de videojuegos.

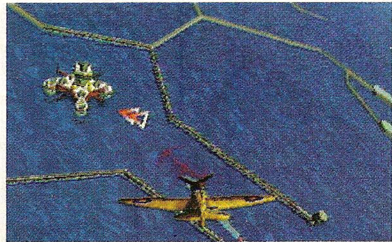


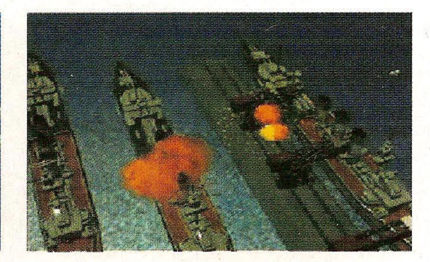
Aterrizará este otoño en Saturn
WING ARMS, BATALLAS AÉREAS



Los fanáticos de los simuladores de vuelo ya pueden ir aparcando sus ordenadores. Gracias a «Wing Arms» sólo les va a hacer falta su Saturn para gozar a los mandos de un caza. El juego estará basado en la recreativa del mismo nombre e incluirá varios aviones diferentes para escoger. Tanto la calidad gráfica como la velocidad de juego estarán en la línea de productos que Sega ofrece para su consola estrella.

En el juego se podrá optar entre una vista desde el interior de la cabina y varias exteriores.





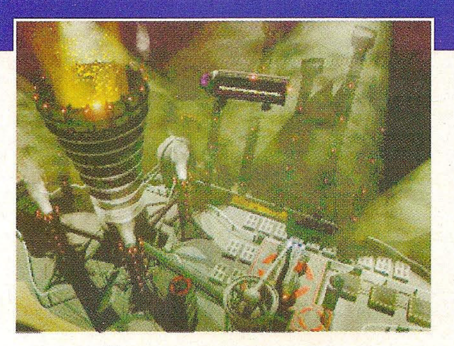
Core Design quiere que juegues con ellos
SHELLSHOCK, GUERRA EN SATURN

La compañía británica Core Design está actualmente inmersa en el proceso de programación de «Shellshock». Anunciado originalmente para MD 32X y Saturn, finalmente verá la luz sólo en esta última. Será un arcade con perspectiva en primera persona que os pondrá a los mandos de un tanque para restablecer la paz en un mundo lleno de violencia. El trabajo se está desarrollando sobre estaciones de trabajo Silicon Graphics y aquí os ofrecemos una imagen de lo que probablemente sea la secuencia de introducción del juego. Se espera que salga a la calle a finales de año, aunque aún no hay distribuidor para nuestro país.



Agua en tu Saturn
DEFCON V

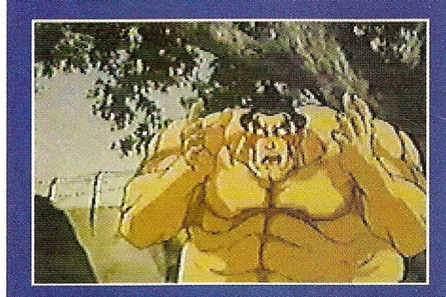
Su salida en Estados Unidos es inminente. Defcon V es el nombre que recibe la situación de peligro más alta dentro del sistema de amenaza a la seguridad de los Estados Unidos. El país se ve amenazado por una guerra total y alguien tendrá que defender el territorio del ataque. Saldrá para Saturn pero no os podemos confirmar que llegue a España.



Esta pantalla os muestra cómo será el aspecto final de un juego que prometer ser fantástico.

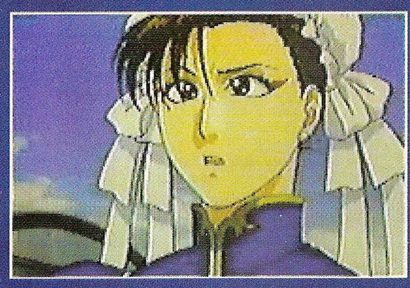
Tus héroes en video
STREET FIGHTER ANIME

La fiebre desatada por «Street Fighter» no se limita al mundo de los videojuegos. Si vuestro culto por todo lo relacionado con Ryu y compañía va más allá de una simple afición (y por un casual vivís en Estados Unidos) estáis de suerte. No tendréis más que acercaros a



una tienda especializada y os podréis encontrar con la versión Anime (dibujos animados) de esta colección de luchadores. La cosa es interesante pero, como ocurre casi siempre, los que vivamos al otro lado del charco nos quedaremos con las ganas. ¡Resignación hermanos!





El cartucho será distribuido por Arcadia y tendrá la friolera de 4 megas llenos de acción y gráficos como estos que aquí veis.

EN LA REALIDAD

PHOTO CD

Una auténtica pasada, revelando tus fotos de una manera sencilla y económica en un CD, podrás realizar multitud de efectos fotográficos y acceder a un sistema especialmente diseñado para ordenar tu archivo y convertirte en todo un profesional de la fotografía.

AUDIO CD:

Te lo podemos decir más alto pero no más claro. SEGA SATURN incorpora tecnología de sonido digital de última generación para reproducir con la máxima calidad tus compact disc musicales, si quieres comprobarlo dale caña y pega la oreja. Bailarás para siempre.

VIDEO CD:

Incorporando una tarjeta de VIDEO-CD a SEGA SATURN podrás disfrutar viendo tus películas favoritas con la máxima calidad y manejar a tu antojo infinidad de trucos y posibilidades de manipulación que descubrirás en tu propia sala de cine.



PELIGROSAMENTE
REAL

Virtua Fighter Remix

Disponible en noviembre

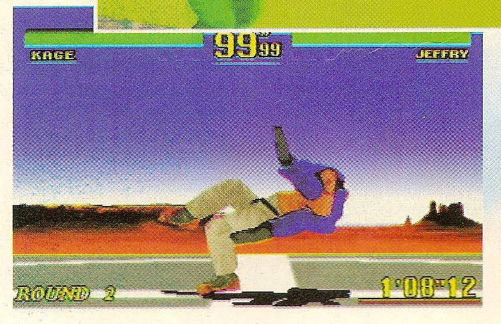
Está confirmado, el nuevo VF para Saturn se llamará Virtua Fighter Remix y saldrá en nuestro país a lo largo del próximo mes de noviembre. Una excelente noticia para los que se sentían en inferioridad de condiciones ante «Tekken». No hay de qué preocuparse.
El trabajo realizado por AM2 es este Remix es impresionante y digna de unos especialistas de su talla. Además de incorporar texturas en todos los luchadores y los diferentes escenarios, se ha aumentado en un 25% el tamaño de los diferentes protagonistas. Al mismo tiempo, se ha eliminado la molesta sensación de falta de polígonos que sucedía demasiado a menudo. El resto se mantiene invariable, conservando los efectos de sonido y las músicas que le han merecedor de la puntuación que en su día le otorgamos. El número que viene os ofreceremos una review.

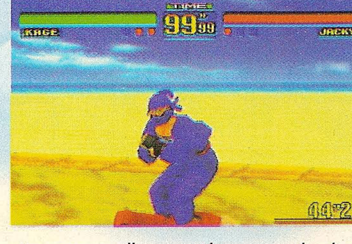
Sega dijo en su momento que VF Remix era una simple cuestión de orgullo y que no vería la luz. Finalmente será comercializado.





Es muy probable que cuando VF Remix salga en nuestro país se entregue a los compradores un CD con imágenes de los luchadores en diferentes poses.

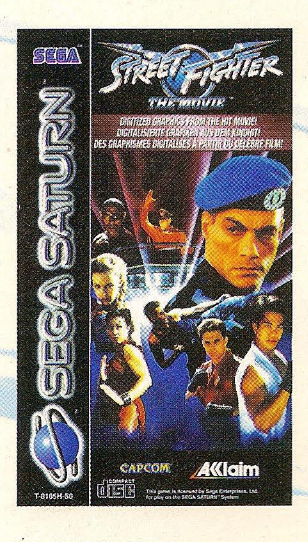




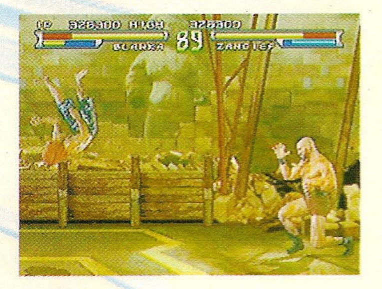
En estas pantallas se puede apreciar el radical cambio sufrido al incorporar texturas.

Street Fighter The Movie

Ya en tu Saturn

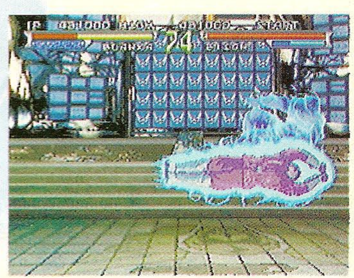


Acclaim, poseedora de la licencia del filme para consolas, presentará próximamente Street Fighter: The Movie en nuestro país. La versión cinematográfica de los luchadores de Capcom está recogida de forma digitalizada en este compacto Saturn que os permitirá luchar con los protagonistas de la película.





Ademas del modo VS, este título ofrece un modo historia, siguiendo el argumento original del filme.



Chun Li no ha olvidado ni una sola de sus habilidades, y aquí os da cumplida y merecida muestra de ello.

Bison, con RaulkJulia como actor, es el malo de la película.



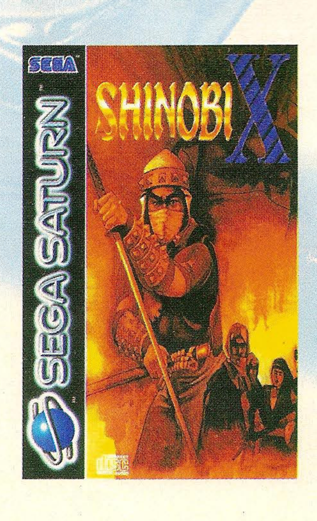




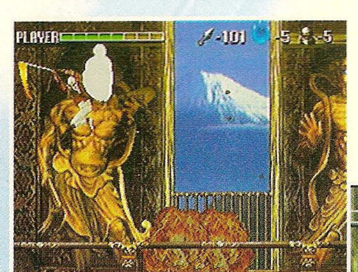
A los que no vieron la película este CD les ofrece secuencias digitalizada tomadas del filme.

Shinobi X

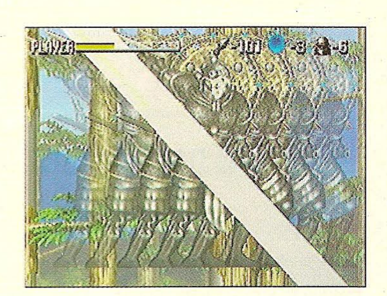
El retorno de un clásico







Ateniéndonos a un orden crnológico, será la cuarta vez que el ninja aprezca en una consola Sega, pero será la primera que el personaje tome forma real y muestre sus habilidades sobre un escenario también real. Le esperan infinidadad de enemigos, algunos de los cuales no muestran vergüenza alguna y se empeñarán en llenar por completo la pantalla. Se espera salga en noviembre a la calle.



Este Shinobi X es la vuelta, por la puerta grande, de un clásico Mega Drive.

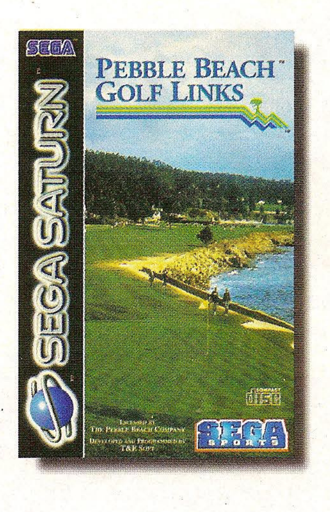


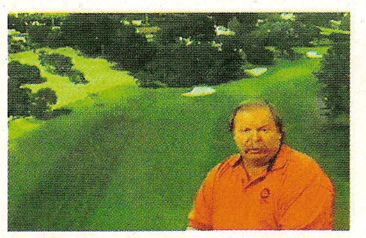
La versión PAL del Shin Shinobi Den no ha perdido ni un ápice de la jugabilidad de calidad gráfica que mostraba en NTSC.



Pebble Beach Golf Links

Aprende del mito



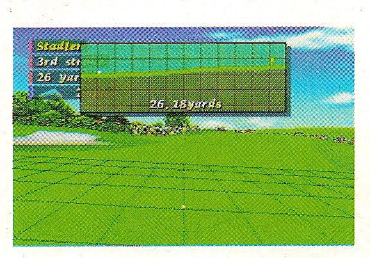


Él es Craig Stadler, todo un afamado y experto jugador del circuito internacional que hará las veces de profesor particular.

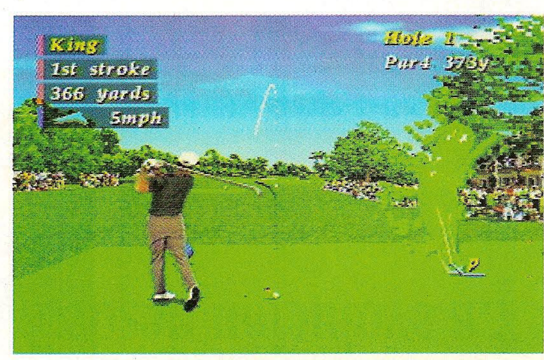




Para noviembre se espera también la llegada del simulador de golf más perfecto jamás creado en consola. Bajo la atenta tutela de Craig Stadler aprenderéis a realizar todo tipo de birdies, eagles y golpes. Eso sí, paso por paso y con completas animaciones y vídeos de los hoyos del famoso campo Pebble Beach.



Pebble Beach es el golf en su máximo esplendor.



El campo Pebble Beach ha sido completamente digitalizado conservando todos los detalles que le caracterizan.

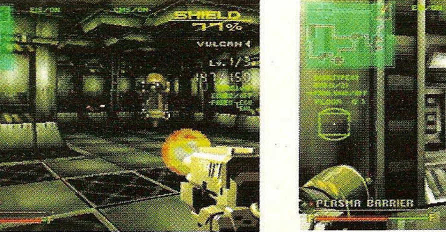
Con clases de Stadler y el vídeo digital de Saturn, jugar al golf es un placer.

Robotica

Un Doom para Saturn

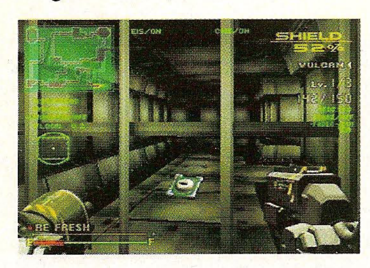


Conocido en Japón como Deadlus, este compacto es un arcade tipo Doom que es pondrá la piel de gallina. Los sonidos recrearán adecuadamente la atmósfera de una nave espacial, al tiempo que la música sinfónica pone el punto de misterio. Gráficos prerenderizados en los enemigos y texturas para las paredes en un arcade que promete divertir por su gran cantidad de niveles.

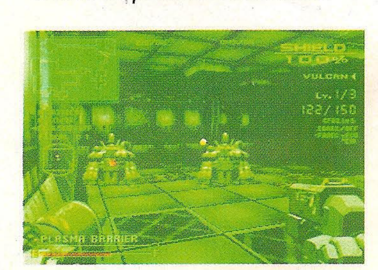
A vuestra disposición tendréis una amplia gama de armas, a cada cual más contundente.

Terminales de ordenador, llaves magnéticas, todo está completamente informatizado.

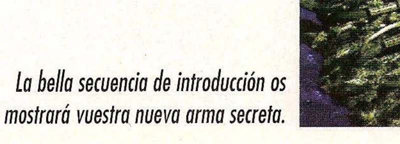
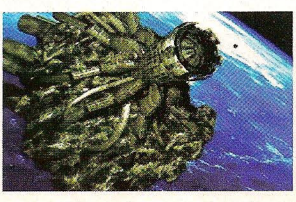
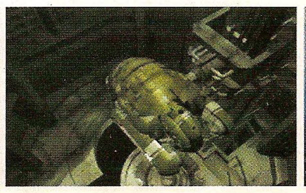
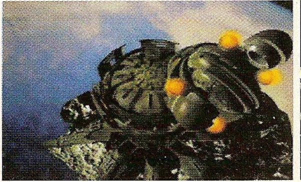
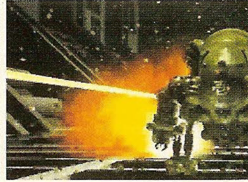


Robotica retoma la idea de Doom, evolucionándola y ofreciendo acción.





Enemigos como estos pueblan por doquier la misteriosa nave a la que habéis sido confinados para un curioso trabajito.

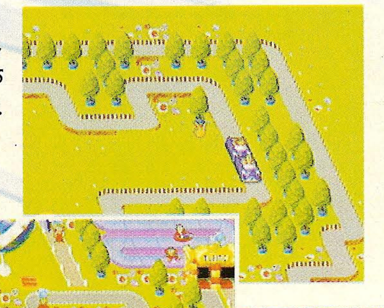






La bella secuencia de introducción os mostrará vuestra nueva arma secreta.

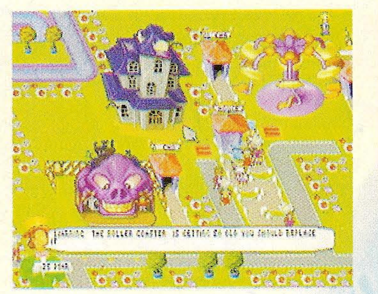
Theme Park

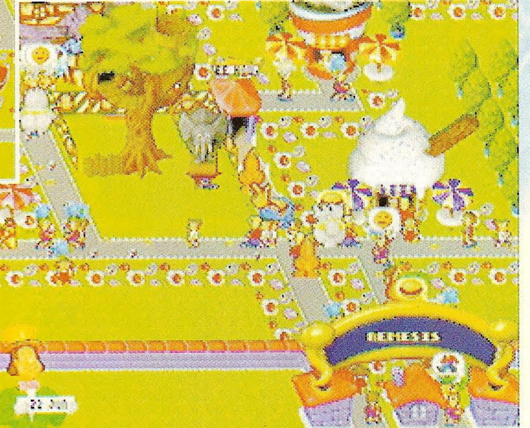
Estrategia de diversión

Es la sorpresa de EA para Saturn. Saldrá a lo largo del próximo mes de noviembre totalmente traducido a nuestro idioma y con algunas mejoras frente a la versión de Mega Drive. Destacar que se podrán grabar partidas y que se han actulizado de forma espectacular los grráficos de juego.



Frente a la versión de Mega Drive, Theme Park presentará algunos añadidos, como la intro renderizada.



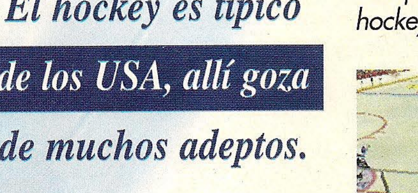


A nivel de juego se han variado cosas como los gráficos y ahora se puede entrar en las atracciones.

Bullfrog presenta Theme Park en Saturn. Un juego de estrategia que será traducido.

NLH Hockey

Deporte USA

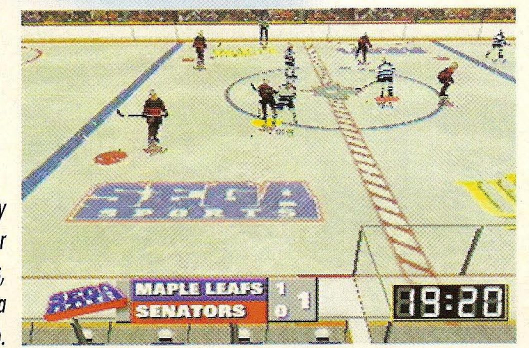


Como reza el sumario, el deporte es americano, así que nadie como ellos para transmitir toda la intensidad y dureza del hielo. El compacto ha sido programado en Estados Unidos y ofrece unos gráficos tomados de jugadores reales, con la posibilidad de revivir por completo una liga de hockey de aquellos pagos.

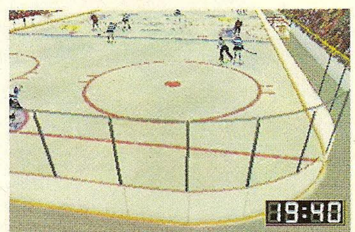


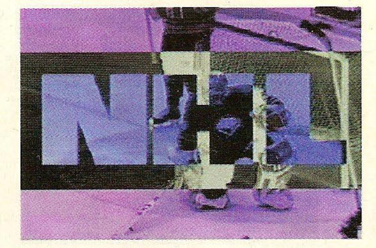
La intro os permitirá conocer la dureza de un deporte como el Hockey.

El hockey es típico de los USA, allí goza de muchos adeptos.



NHL Hockey incorpora un peculiar sistema de cámaras, seleccionables para vista de juego.





El ojo nipón

Internet es lo que actualmente me permite escribir esta columna desde cualquier lugar del mundo en el que me encuentre sabiendo que mis compañeros de redacción -a los que no tengo el gusto de conocer- la recibirán con puntualidad. Además, ello también me permite estar al tanto de los rumores que surgen en esta tela de araña mundial. Como los que apuntan hacia un futura Saturn 2 con una mayor capacidad de proceso de polígonos que el modelo que actualmente poseemos, aunque no llegará hasta bien entrado el 97. Otros rumores hablan acerca de una posible alianza entre 3DO y Sega, cosa que ha sido negada una y otra vez por Tom Kalinske, presidente de Sega of America. Pero lo que sí ha confirmado el bueno de Tom ha sido la salida de un Toh Shin Den en versión especial para estas navidades en Saturn. Sorpresa, ¿o no? Pues no para la cosa, lo cierto es que los americanos pueden estar satisfechos con su Sega. No sólo pueden comprar la máquina a 349 dólares sino que encima, durante el mes de septiembre, serán obsequiados con el Virtua Fighter Remix, Clockwork Knight y Worldwide Soccer (International Victory Goal en Europa), teniendo en cuenta que se incluye el Virtua Fighter normal. ¿Que si algún día os llegará? Pues no lo sé, De momento, en Japón, Saturn sigue rompiendo records y hay ya una buena cantidad de títulos disponibles, adelantándose a su máxima rival, Sony, por unos buenos miles de unidades.

Más grande, mejor, diferente...

■ Mega Drive
■ Acclaim
■ Noviembre

Tras adquirir, de forma totalmente inesperada, los derechos de la versión casera del fabuloso éxito de los arcades llamado Mortal Kombat 3, Acclaim no ha escatimado medios y presentará próximamente un cartucho de 32 megas que conserva todo el espíritu de la recreativa original.

Mortal Kombat 3

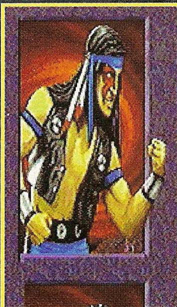
La saga Mortal Kombat se inició el13 de Septiembre de 1993. Aquel fatídico día, que pasará a la historia como el Mortal Monday, los cimientos del mercado del videojuego temblaban con la puesta a la venta del videojuego más sangriento de la historia. La sociedad también acusaba el efecto del temblor y por todas partes se alzaron voces en contra de la "supuesta violencia" que dicho cartucho no dudaba en ofrecer bajo unos luchadores digitalizados que eran tachados de ser excesivamente realistas. Posteriormente llegó su segunda parte y ahora, Acclaim nos presenta la tercera. Las tres eran originariamente máquinas recreativas, muy conocidas en los salones y que han dado pie a toda una gama de hábiles plagiadores.

Para esta ocasión, Acclaim ha requerido los servicios de Sculptured Software, que ha programado la versión para Mega Drive del éxito de Williams.

Si ya la segunda versión nos pareció increíble en cuanto a su parecido con la máquina original, esta vez se han batido todos los records. No se ha escatimado en medios y se ha conseguido dotar al producto de una rapidez y agilidad inusitada. Todo utilizando técnicas de filmación y captura de vídeo real para crear unos luchadores que parece que en cualquier momento vayan a saltar del televisor. Serán 14 los personajes digitalizados que tendréis ocasión de dirigir en esta nueva edición. Algunos son viejos conocidos de la segunda parte, otros son totalmente nuevos y, hay una tercera categoría, aquellos que, como Sonya y Kano, estaban presente en la primera entrega pero aparecían integrados en el escenario de la segunda.

Por supuesto, cada uno llega con sus fatalities, babalities y friendships. Además, los amantes del espectáculo puro y duro gozarán de lo lindo con los animalities: movimiento fatales en los que el luchador se transforma en animal y destroza a su oponente.

En resumen, Mortal Kombat 3 será más grande, mejor y muy, muy diferente.

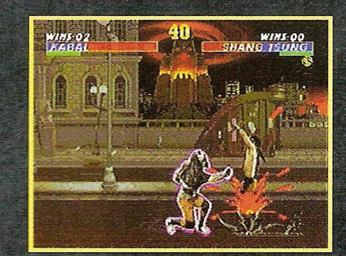




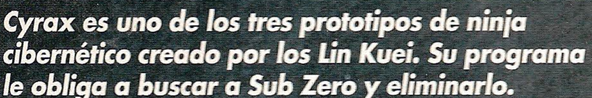






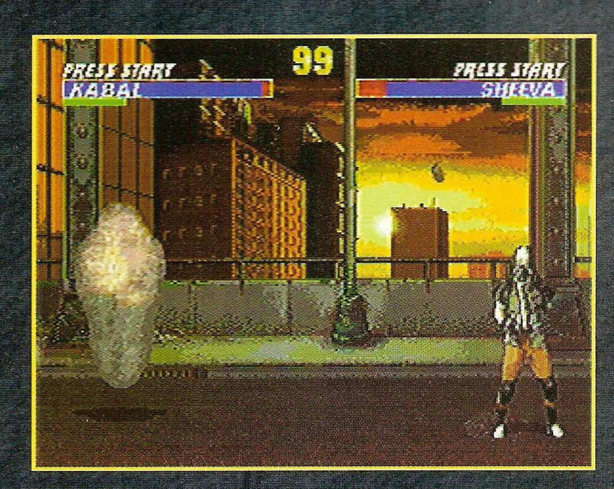





Cyrax es uno de los tres prototipos de ninja cibernético creado por los Lin Kuei. Su programa le obliga a buscar a Sub Zero y eliminarlo.

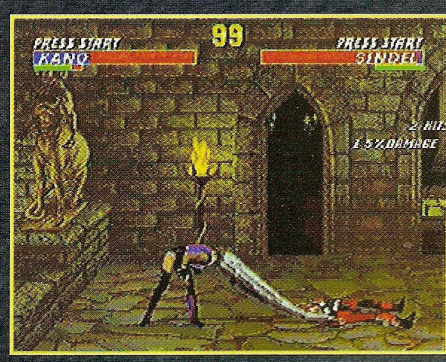


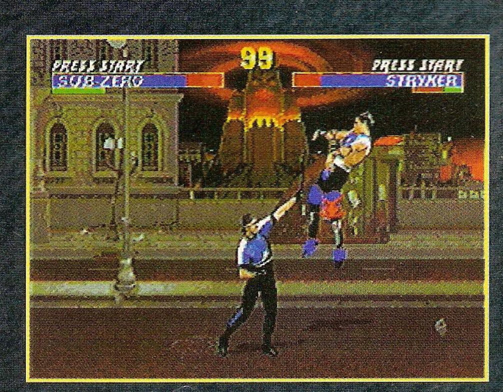
Sektor es otro de los cyborgs, armado además con temibles y devastadores misiles.

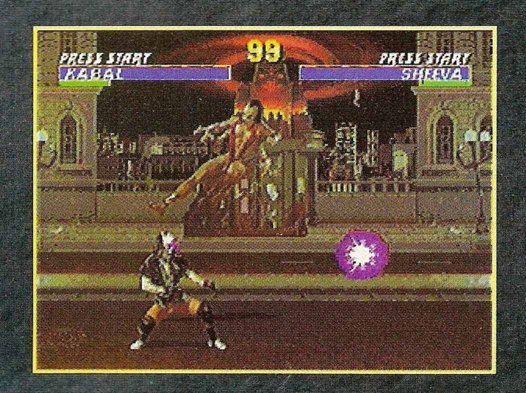


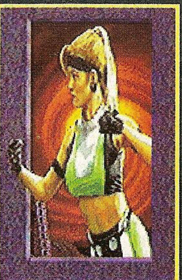
Esta nueva versión supondrá un gran salto en lo que a calidad se refiere. Es increíble lo que se ha avanzado desde el primer Mortal Kombat.

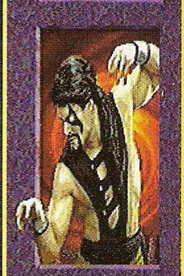
Sindel utiliza su cabello como extensión del cuerpo, y con gran efectividad.

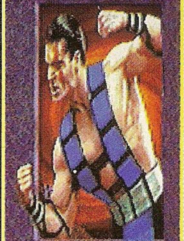




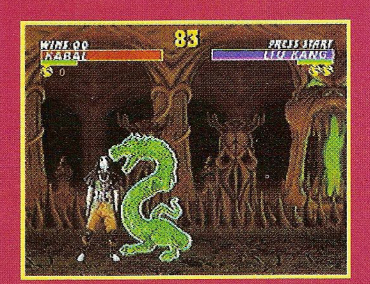






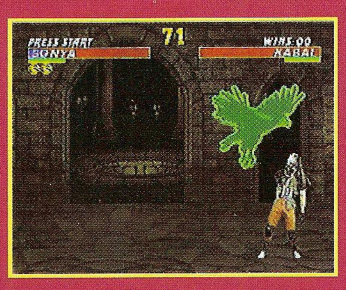



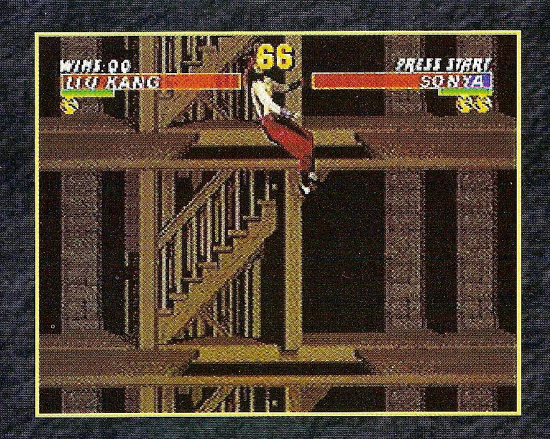

Animalities

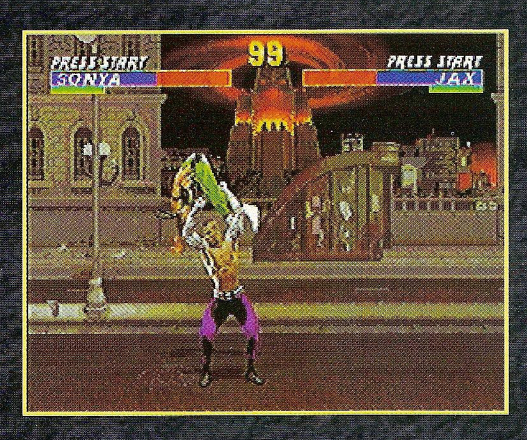


Los Animalities son golpes en los que el luchador que los efect´úa se transforma en animal y, con alguna de las habilidades del bicho en cuestión, destroza a su rival. Difíciles de realizar, requieren de la anterior puesta en marcha de un Mercy (movimiento que implica la reanimación del sufrido rival) y son súper espectaculares.



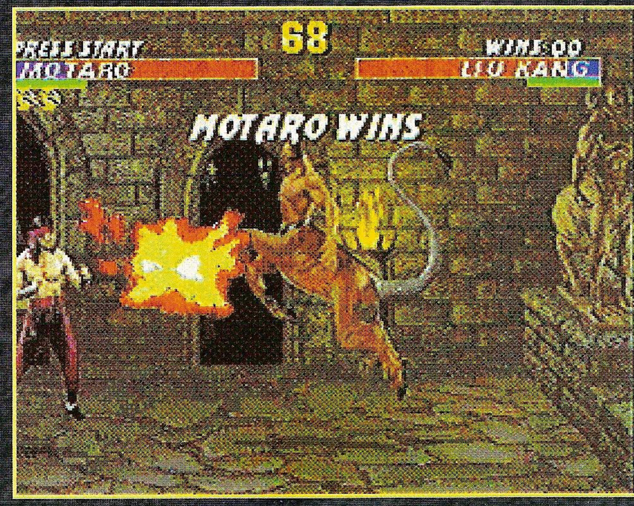








En esta imagen, Liu Kang ha sido enviado, atravesando la pared, a otro escenario.



Motauro será uno de los jefes finales a los que os tendréis que enfrentar. Duro y agil como él solo, presentará un reto muy importante.

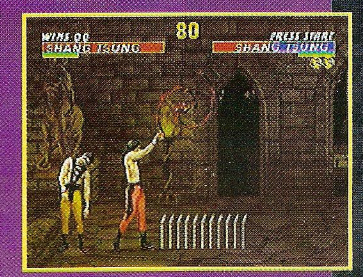
Las digitalizaciones son una pequeña muestra del gran esfuerzo realizado para mantener la fidelidad a la arcade.



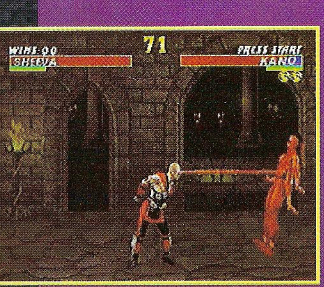
Nuestro viejo conocido, Toasty, sigue estando presente. Se encargará de poner una pequeña nota de color y alegría en la partida. ¡Como siempre, por sorpresa!

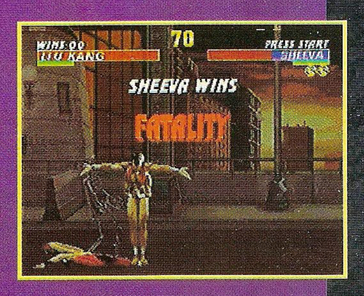
Fatalities

Si bien son unos viejos conocidos, su espectacularidad no deja de sorprprendernos, edición tras edición. Los de los nuevos luchadores sorprenden por la imaginacion que han mostrado los programadores en su concepciión..

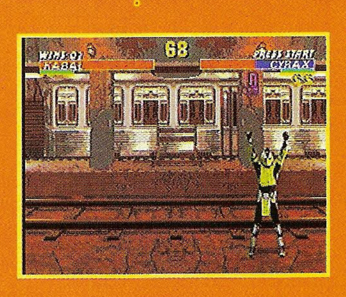


Shan Tsung, siempre tan mortal.

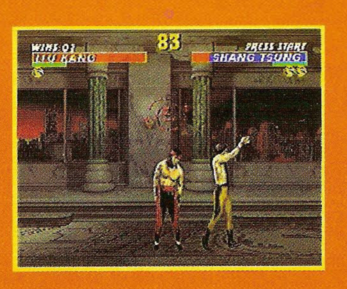


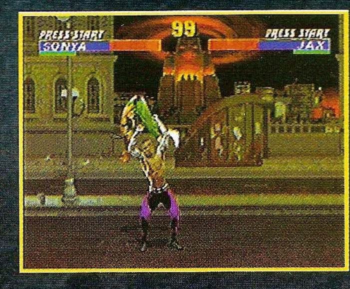


Escenarios



Todos los escenarios han sido creados en estaciones de trabajo Silicon Graphics. Algunos ofrecen la posibilidad de realizar un golpe específico, caso por ejemplo del escenario del metro y el fatality que envía al luchador al fondo mientras es aplastado por un vagón.

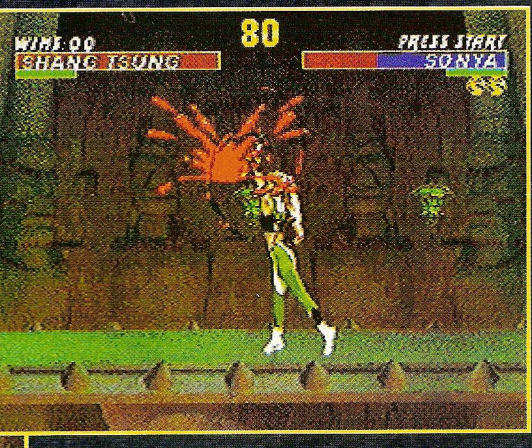




Jax muestra su poderío frente a una débil Sonya, que cae como una pluma.

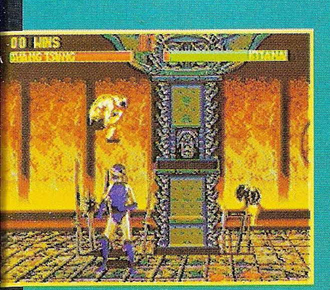


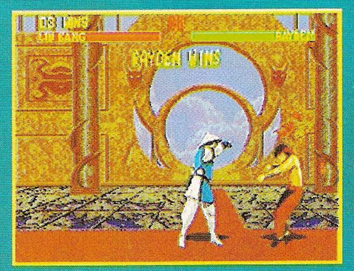




La evolución desde MK II

Si comparáis las dos imágenes que acompañan este cuadro con las del resto de la preview, os daréis cuenta de la profunda evolución sufrida por Mortal Kombat II para esta versión. Lo cierto es que Mortal Kombat III es un producto absolutamente nuevo, haciendo de este MK el mejor de la serie y el más perfecto técnicamente hablando. Seguro que los fans de la serie lo agradecerán.







El modo VS ofrece unos códigos, que una vez introducidos os darán una serie de ventajas adicionales.

Friendships

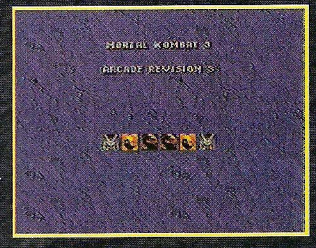
Novedad en la segunda parte, los Friendships vuelven esta vez con más fuerza que nunca. Son una simple evolución de los fatalities, solo que el realizador muestra a sí su alegría y se hace amigo del luchador que acaba de ser derrotado. Su realización es más bien compleja y se llevan a cabo al final, con el enemigo en el suelo.

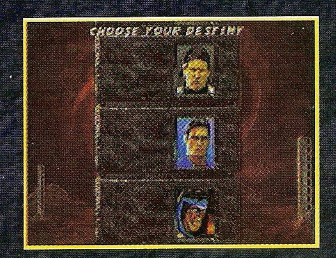


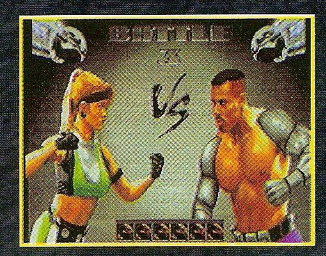




Estos son ...gunos de los misteriosos códigos que ...os ofrecerán ...ventajas aún ...or descubrir.







Comienza la liga de tu vida

- Mega Drive
- Electronic Arts
- Noviembre

Electronic Arts no para de evolucionar sus productos. A pesar de que se les pueda achacar de poco originales, lo cierto es que FIFA Soccer ya va por su tercera entrega, ofreciendo unos niveles de calidad y realismo muy altos. Los amantes del fútbol están de suerte.

FIFA '96

La liga ya ha comenzado y con ella una de las pasiones de este país: el FUTBOL, sí, con mayúsculas. Y si del deporte rey hablamos, los consoleros de pro tenemos en Electronic Arts un gran aliado que se encarga de tenernos contentos temporada a temporada. Para ésta que ahora empieza, EA tiene casi lista una nueva entrega de su producto más emblemático: FIFA Soccer. Por lo que hemos podido ver en una versión no finalizada, este cartucho va a ser el no va más en juegos de fútbol. Si los gráficos ya eran notables en la versión 95, en ésta se van a superar a si mismos con una definición increíble y montones de nuevos movimientos. Para que os hagáis una idea del esfuerzo realizado, esta maravilla contará con todas las ligas que podáis imaginar (y algunas tan exóticas que no pensabais ni que existieran), !!con los nombres de los jugadores reales!! Tendrá copas e incluso mundiales con sus grupos y todo. Pero las novedades no acabarán aquí: lo mejor será la posibilidad de crear nuestros propios equipos y traspasar jugadores de unos a otros (bienvenidos fichajes millonarios). Eso por no hablar del incremento de control sobre las formaciones, tácticas y sistemas. Os aseguramos que va a ser totalmente alucinante y que perdérselo va a ser casi un pecado. Ya podéis ir contando las horas que faltan porque la cita es a primeros de noviembre.



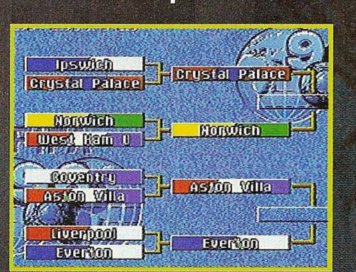








12 ligas y otros tantos torneos os esperan.

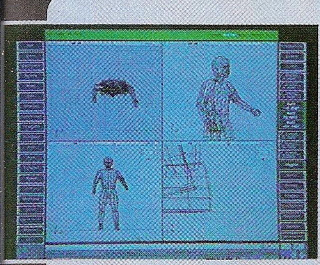


La edición 96 del cartucho futbolero de EA Sports sorprenderá a los adictos al deporte por la inclusión de nombres reales de los jugadores.



El control de los jugadores variará respecto a versiones anteriores, siendo bastante más sencillo.

Los futbolistas no nacen, se hacen



Para lograr la excelente calidad gráfica que mostrará «FIFA Soccer 96» se han utilizado las técnicas más novedosas. Filmación de imágenes reales, tratamiento informático, renderización (en el caso de Saturn), etc. Todo refinamiento técnico conocido ha sido puesto al servicio de un juego que superará ampliamente todo lo visto hasta ahora en simuladores de fútbol. El resultado lo podréis disfrutar el próximo mes de noviembre.



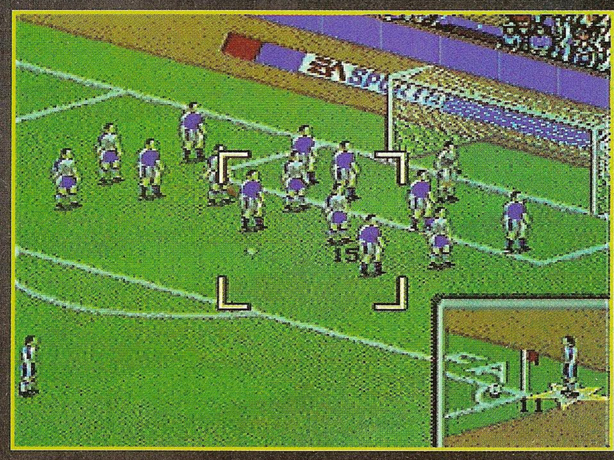




La animación de los jugadores será alucinante.



Hasta el árbitro tiene su pequeño cuadro.



Los lanzamientos de córner y las faltas directas nos permitirán utilizar jugadas ensayadas para marcar.

Shiny y EAJ atacan de nuevo

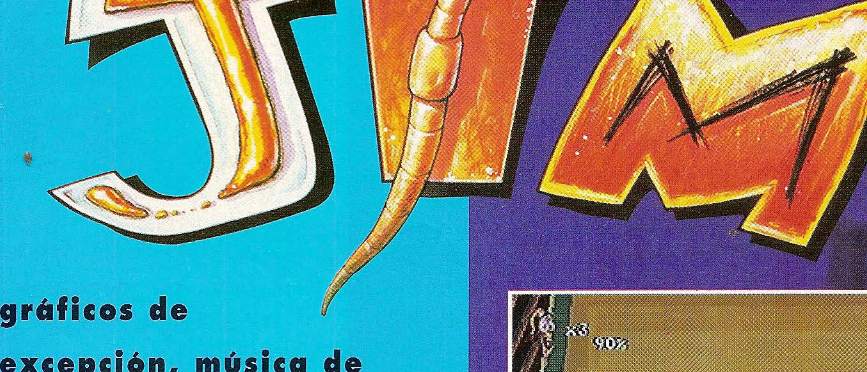
- Mega Drive
- Shiny
- Noviembre

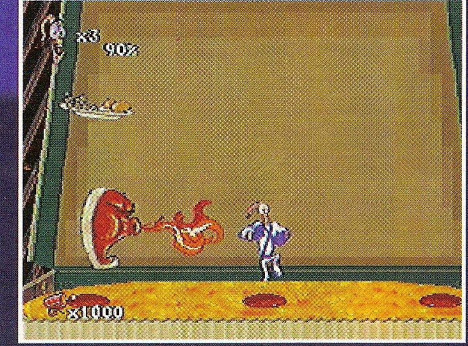
La lombriz que revolucionó el mundo de los 16 bits ha decidido volver en una aventura digna de ser protagonizada por ella. Serán 32 megas de gráficos de excepción, música de quitarse el sombrero, y, por encima de todo, una jugabilidad aun superior al anterior. Además, supone el estreno de Virgin como tal en nuestro país.

Quien dijo aquello de que "segundas partes nunca son buenas" es que nunca había jugado con el «Earthworm Jim». ¿Qué se puede esperar que haga la lombriz Jim en una segunda parte? Pues de todo y siempre con ese toque de humor que le ha hecho tan famosa. No es de extrañar por tanto que esta nueva aparición del personaje creado por Dave Perry vaya a ser tan buena o más que la anterior. Lo que no se le puede negar es que gráficamente va a estar a la altura de los mejores títulos. Contará para ello con unas animaciones que se acercarán más a los dibujos animados que a los personajes de videojuego. Ya sabéis cómo las gasta el señor Perry...

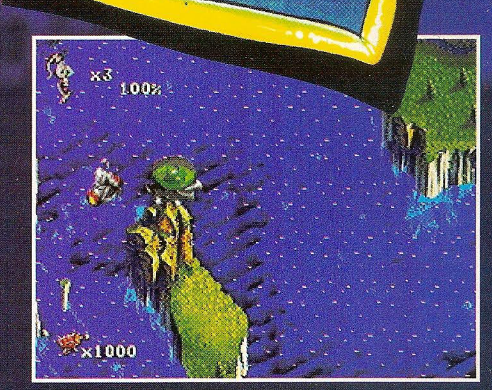
El juego será muy parecido en cuanto a mecánica pero nuevas fases aún más simpáticas y nuevos adversarios se enfrentarán a nuestro alargado compañero. El argumento será uno de los más absurdos que hayáis visto, con situaciones que oscilarán entre lo grotesco y lo ridículo. Como ejemplo os contaremos que uno de los enemigos será un suculento filete (con plato, guarnición y todos los aderezos necesarios) y que la fase que se desarrollará en los intestinos tendrá en su interior objetos típicos de los pinball.



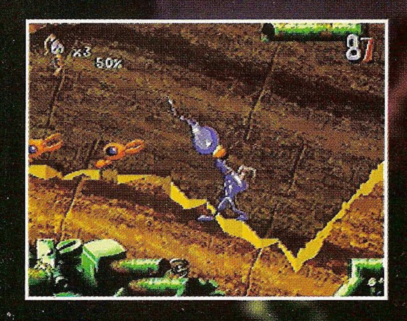


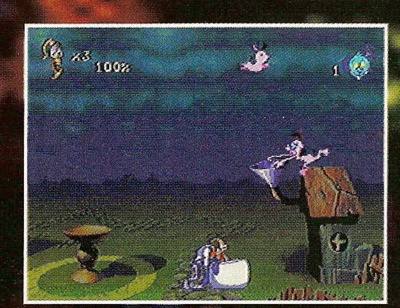


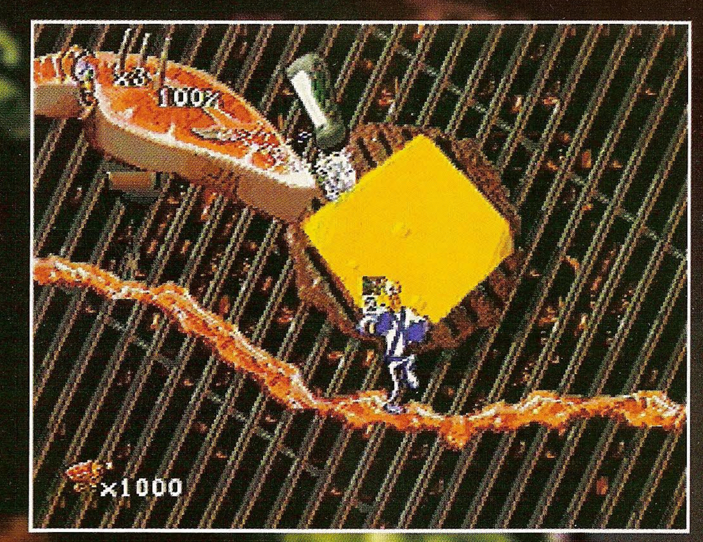
Nuestra lombriz favorita se verá los caras con jefes como ¡este filete!



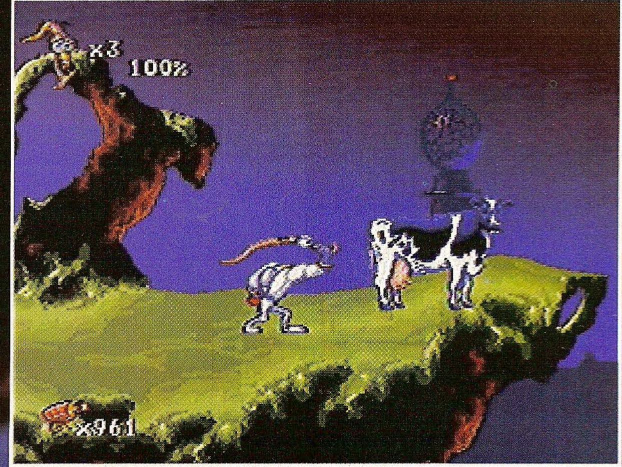
Además de plataformas, EAJ podrá pillar una moto y a disparar.







Estaba claro que la vaca, gran protagonista de la primera parte, tampoco podía faltar en esta segunda.





La facilidad de Shiny para sorprender al personal con sus creaciones se pone de manifiesto una vez más con este Earthworm Jim 2.



Los escenarios muestran una riqueza cromática desbordante.

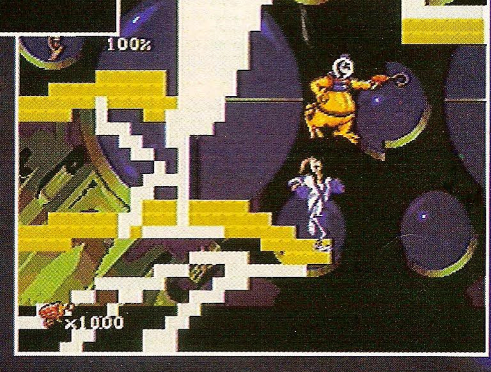




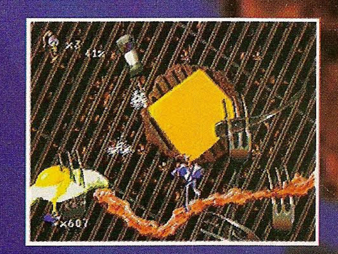
Grandes enemigos aguardan a EAJ.

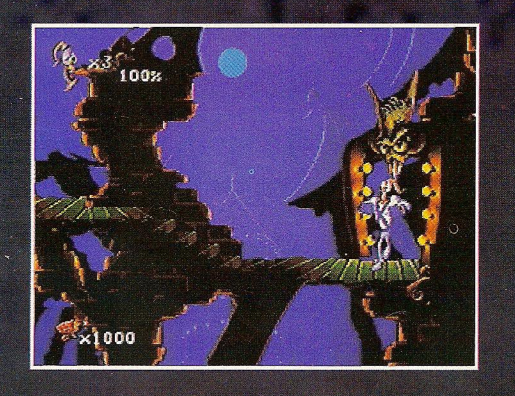


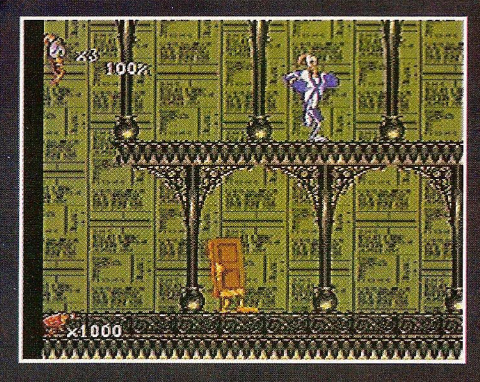
La atención al detalle de Shiny es exquisita, y es que 32 megas dan para mucho.

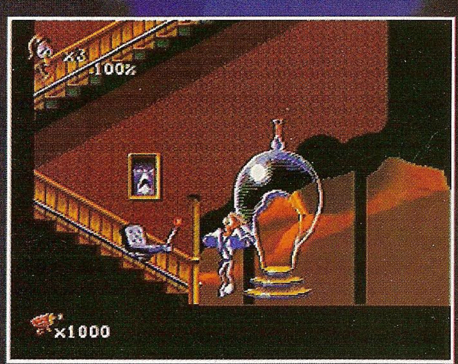


Aunque parezca extraño, todo es correcto. Los gráficos serán de esta guisa.









Todo por culpa de un libro...

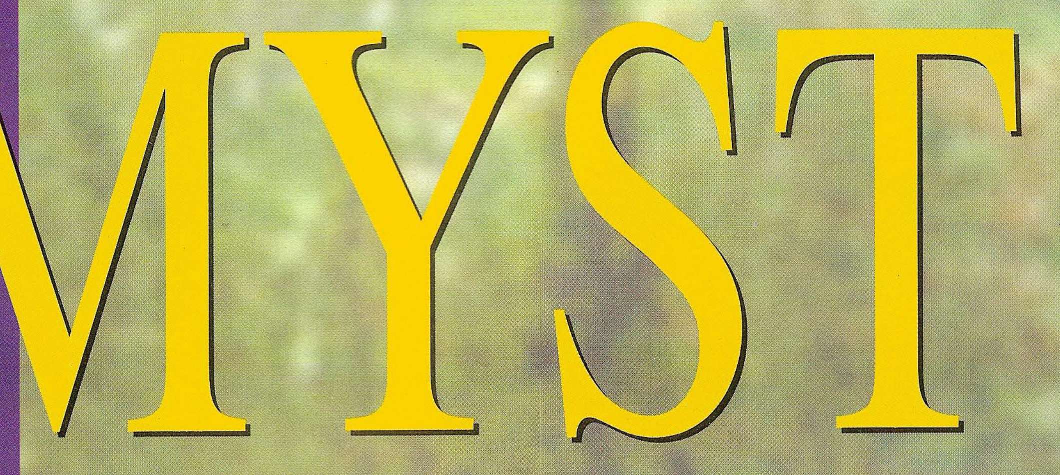
- Saturn
- Sunsoft/Sega
- Octubre

La llegada de un soporte como Saturn supone la aparición en consolas de un género hasta ahora casi exclusivo del PC: las aventuras gráficas. «Myst» será un compacto de calidad gráfica extrema, superior jugabilidad pues será traducido a nuestro idioma y altamente satisfactorio a nivel sonoro y musical.

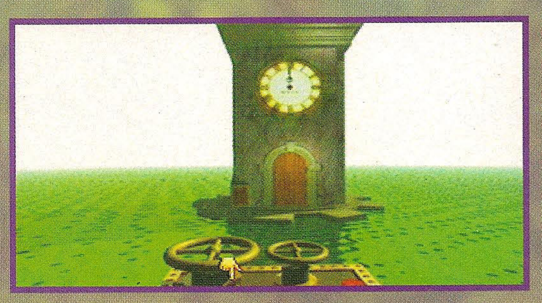
Para los usuarios de Saturn será una satisfacción poder disfrutar con un juego que a priori se presenta como una maravilla. Publicado por Sunsoft y distribuido en nuestro país por Sega, «Myst» es un viejo conocido del soporte PC que en su inminente llegada a Saturn promete respetar absolutamente todo lo que le ha dado tanto éxito en ordenadores.

La secuencia de introducción del compacto os pondrá en antecedentes de la aventura que vais a vivir: "... Me preocupa en qué manos pueda caer un día mi libro de Myst. Esta inquietud nunca desaparecerá, y aquí terminó, aún sabiendo que el final no ha sido escrito todavía." Aunque pueda parecer una mera traducción de los textos que desfilarán por la pantalla, la grata y bienvenida sorpresa será la completa traducción éstos al castellano, y, aunque existan diálogos en inglés, también serán traducidos y sobreimpresos en pantalla como en una especie de versión original subtitulada. Bueno, a lo que íbamos: a través de la anteriormente comentada secuencia de introducción sabréis que todo esto ocurrirá por culpa de un libro. El libro en cuestión os transportará a la isla anteriormente citada, de la que tendréis que escapar, no sin antes descifrar una serie de misterios y aclarar algún que otro entuerto.

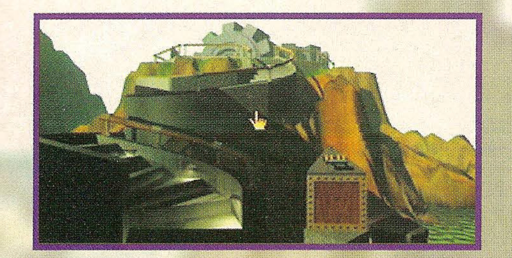
La isla ofrece de todo al misterioso viajero: desde secretos laberintos y una biblioteca repleta del saber y conocimiento de los antiguos moradores de la isla -a la sazón familia del escritor del libro- hasta una nave espacial que os servirá para saltar a los varios mundos que tendréis que visitar antes de poder escapar con vida de la isla. Eso sí, tendréis que poner vuestras neuronas a tope, puesto que os van a hacer mucha falta a pesar de que en vuestro camino encontraréis alguna que otra ayuda. Como veis, promete ser muy emocionante y todo un reto a la inteligencia. Además, ya falta muy poco para que llegue.

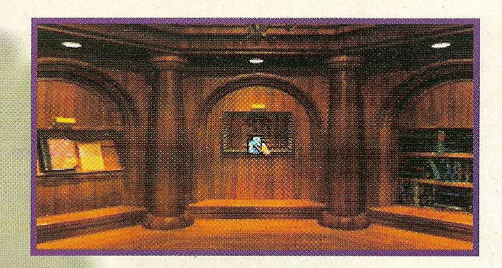


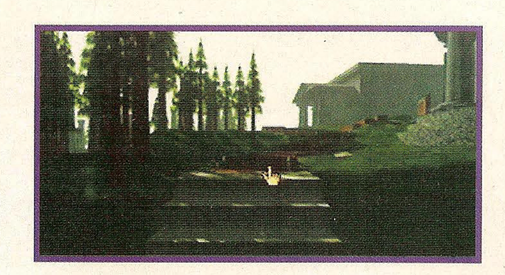


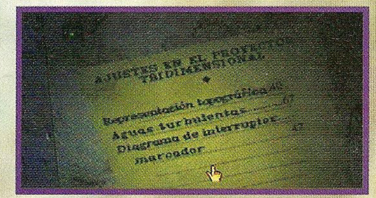


La torre del reloj, ¿o es una brújula? Un misterio más de la isla que habrá que desvelar.



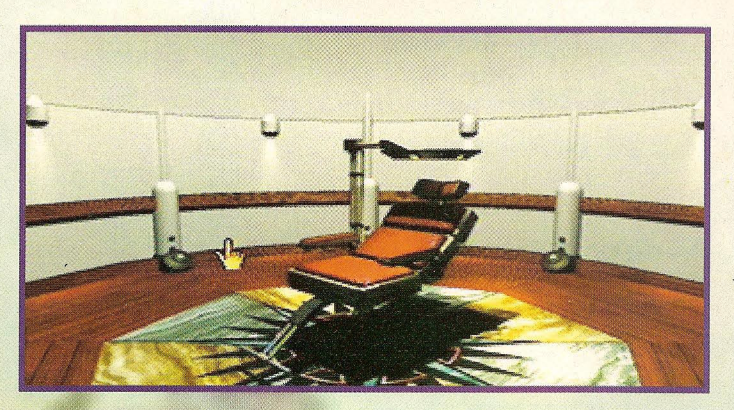








Los textos de pantalla estarán traducidos.

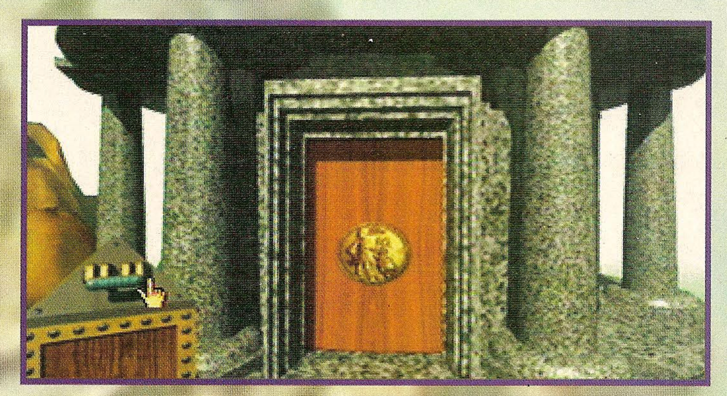


Sunsoft nos traerá próximamente una aventura gráfica de alto nivel para Saturn: imágenes pre-renderizadas, música digital y efectos increíbles.





Los gráficos pre-renderizados deslumbrarán por su calidad.



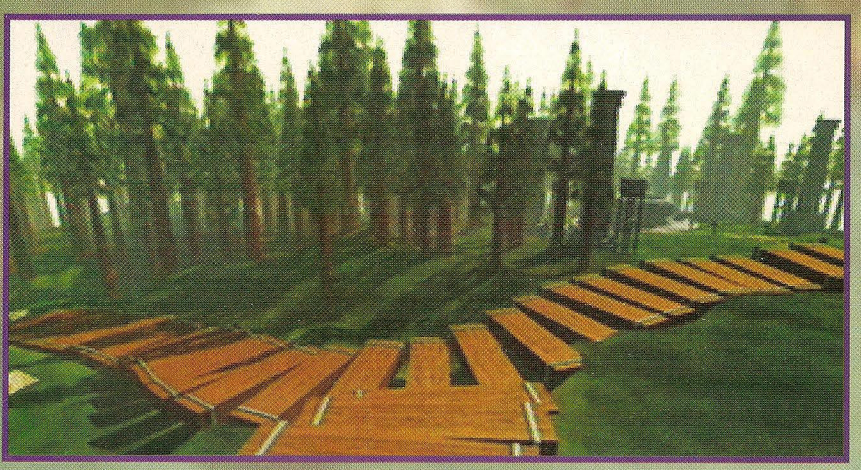


Toda la historia girará alrededor de un barco.

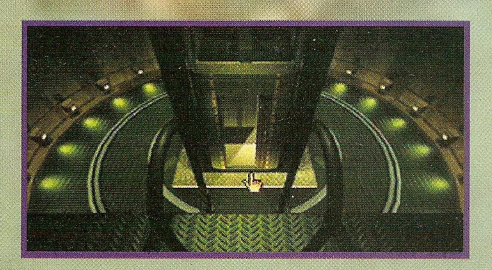








Los escenarios de este juego han sido creados en estaciones de trabajo y después traducidos a código Saturn. En resumen: perfección.



Un héroe de habilidades redondas

- Mega Drive
- Sega
- Noviembre

Aunque Saturn ya sea una realidad y MD 32X lleve ya un buen tiempo en el mercado, Sega no quiere dejar de lado su 16 bits y muy pronto vais a poder disfrutar de

Vectorman

lo lindo con las aventuras de Vectorman. Este cartucho será una gozada gráfica y sonora, amén de ofrecer un auténtico paraíso a los adictos al género arcade.

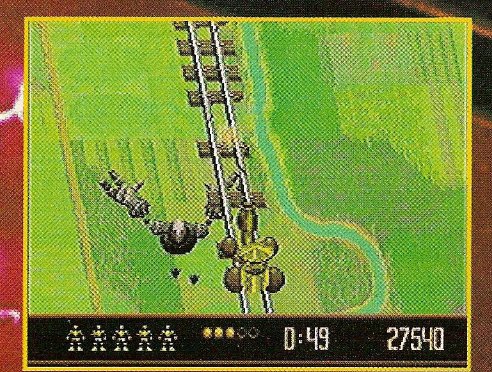
Decididamente, Sega no está dispuesta a abandonar los 16 bits tan pronto como muchos de sus usuarios pensaban. Aparte de que les quiere dar razones para seguir confiando en Mega Drive y su capacidad técnica. «Vectorman»» será uno de los títulos creados por la división de programación de la compañía en américa, que también ha programado «Comix Zone».

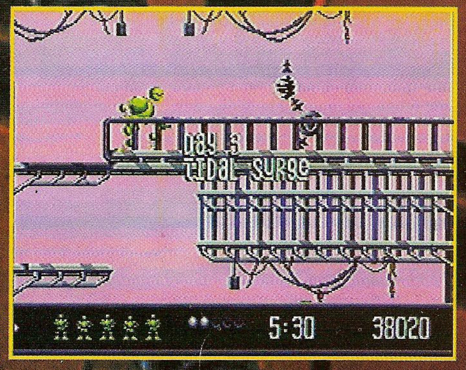
Configurado inicialmente como un arcade, una vista atenta a las pantallas que acompañan esta preview os permitirá descubrir que las plataformas también juegan su papel en esta historia. El héroe, por llamarlo de alguna forma puesto que sustantivos como robot, hombre o androide no son precisamente los que definen a este particular personaje salido de la factoría Sega América, muestra una apariencia que no abunda precisamente en el mundo consolero, si bien se le podría llegar a emparentar con luchadores del «Ballz». El argumento nos situará en un futuro no muy lejano en el que la tierra está llena de residuos tóxicos, radioactividad, basura my todo tipo desechos, tanto orgánicos como inorgánicos. El hombre ha huido del planeta y se ha asentado en las estrellas, dejando la tarea de limpiar el planeta en manos de una casta de robots, liderados por un controlador cibernético que, curiosamente, se vuelve loco y empieza a hacer de las suyas. Vuestra misión: restablecer el orden y acabar con todos los enemigos. Para ello, Vectorman podrá recoger una serie de ítems que, escondidos tras unos monitores de televisión, le permitirán ampliar sus poderes o conseguir vidas extras y más energía.

El juego ofrecerá unos escenarios creados con un impresionante lujo de detalles y una banda sonora de excepción. Todo comprimido en 16 megas que darán mucho que hablar cuando salga, allá por Noviembre.









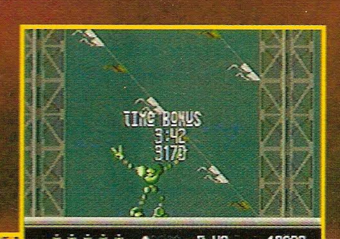
Este cartucho será un arcade con muchas plataformas.

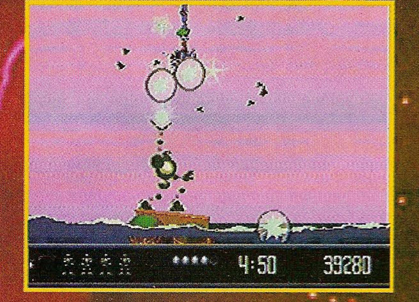


Los jefes finales no serán precisamente moco de pavo, como este avión que aquí os presentamos.



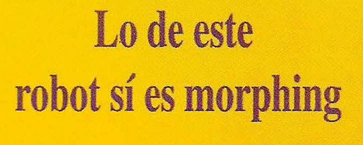
Las estrellas reportarán muchos puntos a nuestro héroe.







Vectorman tendrá que batallar también en plan más bien vertical.



Lo de este robot sí es morphing

Además de su patente capacidad ofensiva a base de diferentes disparos, Vectorman podrá transformarse en algo tan útil, a veces, como puede ser una bomba, un pez o una taladro. Aunque, ¿quién sabe las sorpresas que deparará la versión final de este cartucho de 16 megas!







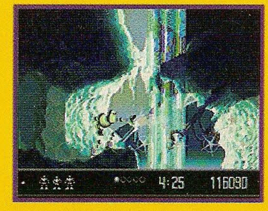
Escenarios de auténtico lujo

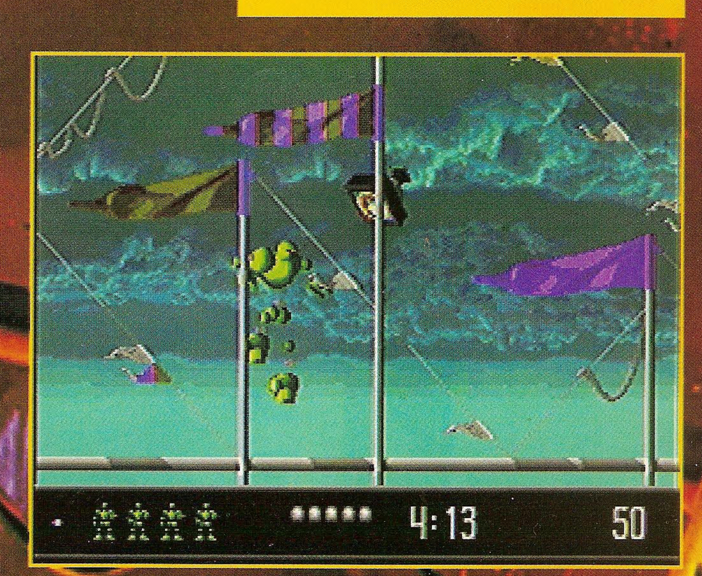
Está claro: estar a la última significa ofrecer todo lo que la técnica informática pone a disposición del diseñador en cuanto a gráficos se refiere. Vectorman mostrará unos escenarios increíbles: fijaos en las pantallas que os ofrecemos para daros cuenta de lo que os relatamos.











Con la jugabilidad como punto

- Mega Drive
- Electronic Arts
- Noviembre

Nacido originalmente hace dos años como «NBA Showdown», el cartucho de baloncesto NBA de EA Sports ha sido alterado de forma sustancial a lo largo de este tiempo, llegando hasta esta tercera evolución que ahora os presentamos. Bajo el nombre de «NBA Live '96» se esconde un cartucho de 16 megas lleno de jugabilidad y muchas dosis de espectáculo.

NBA LIVE '96

Electronic Arts está continuamente renovando su gama de producto, actualizando datos e intentando ofrecer lo mejor de si misma en cuanto a programación se refiere. Esto se traduce en mejores gráficos utilizando técnicas informáticas de última generación; uso de músicos e ingenieros de sonido para ofrecer unos efectos de sonido y unas melodías a la última; y, por supuesto, mejoras en el control y la jugabilidad.

En el caso de NBA Live '96, todo este proceso va a suponer la inclusión de muchas novedades para la nueva versión de 16 bits. Haciendo una enumeración de ellas, los incondicionales del baloncesto se encontrarán con: tres modos de juego diferentes (exhibición, liga y partidos de playoff), el placer de poder disputar el famoso All Star Game y la posibilidad de planificar la liga 1995-96 incluyendo drafts e intercambio de jugadores entre equipos. Estarán incluidos todos los equipos de la NBA, contando con franquicias nuevas, como Toronto o Vancouver, los dos equipos de las estrellas para el Este y el Oeste y 4 equipos personalizados.

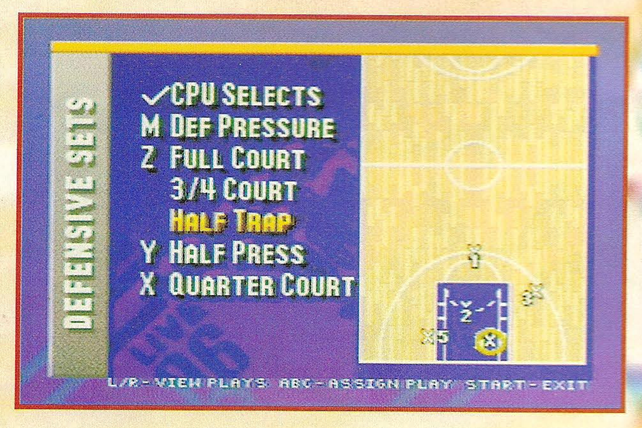
Para los que siguen de cerca el desarrollo de la competición, el cartucho les deparará una grata sorpresa: los jugadores que aparecerán serán reales, con todas sus estadísticas de juego -os recordamos que el cartucho está avalado con ese sello oficial de la NBA-.

Pero no solo de datos vive el juego, puesto que se observará una mayor calidad gráfica en las animaciones al aumentar el número de cuadros de éstas. Así como el diseño de los campos y los uniformes de los equipos.

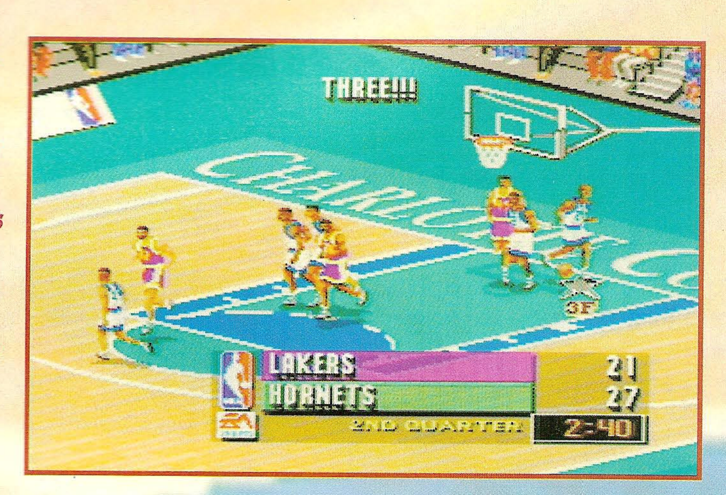
Lo mejor de todo es que el juego ganará en rapidez y jugabilidad puesto que todo estos añadidos no han supuesto pérdida alguna de capacidad de almacenamiento en el cartucho. Los 16 megas de este cartucho darán para mucho, y no solamente de juego, sino de satisfacción y diversión para todo el mundo. Atentos, que llegará en noviembre.

Los playoffs por el título se recorren desde el principal hasta el final, ofreciendo esta guisa.

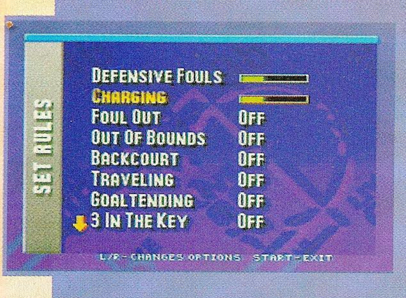
SAN ANTONIO 1
DENVER
SEATTLE
LA LAKERS 1
PHOENIX 1
PORTLAND
UTAH 1
HOUSTON
SAN ANTONIO
LA LAKERS 1
PHOENIX
UTAH 1
WEST



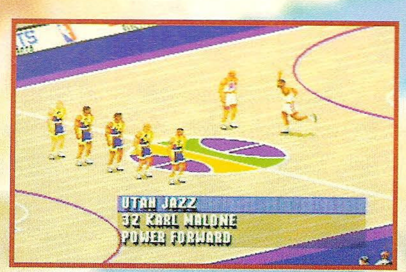
Inteligentemente, EA ofrecerá la posibilidad de acceder hasta a tres jugadas de ataque o defensa en los pads de seis botones.

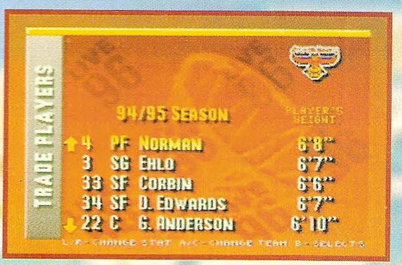


¿Simulación o realidad?



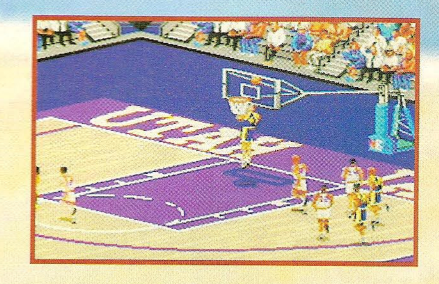
La edición 96 de NBA Live ha sido programada en vistas a satisfacer a todos los tipos de jugadores. Gracias a la opción Set Rules, los amantes de espectáculo podrán anular los pasos, dobles o fueras de banda. Pero también los grandes aficionados al baloncesto realista podrán activar opciones para que los jugadores se fatiguen o lesionen. Y, en el camino, nos hemos dejado opciones como los relojes o las personales. Como veis, hay para todos.





Las opciones de drafts e intercambio de jugadores seguro que serán bien recibidas.

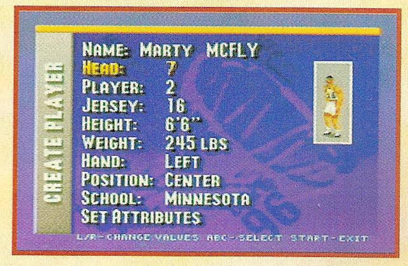




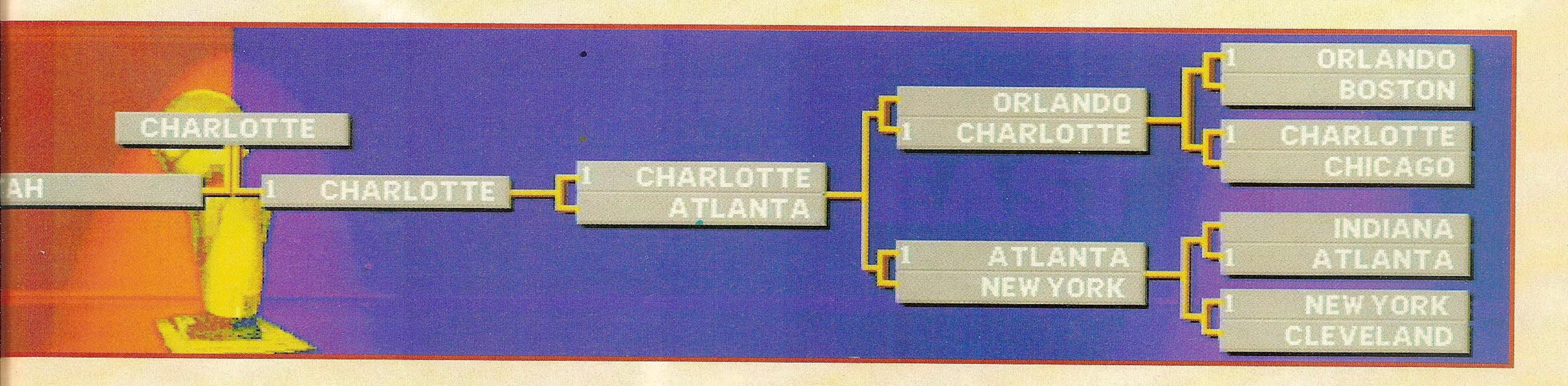
La calidad de las animacion es de los jugadores será digna de un título de 32 bits.



TodoSega da la bienvenida a un nuevo título deportivo de EA Sports. Baloncesto NBA, del bueno, para Mega Drive.



Con esta opción podréis crear vuestro propios jugadores.



TodoSega RECOMENDADO TodoSega

COMIX ZONE

Sega

Beat'em up

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 3

Cont.: en juego

Password: No

Batería: No

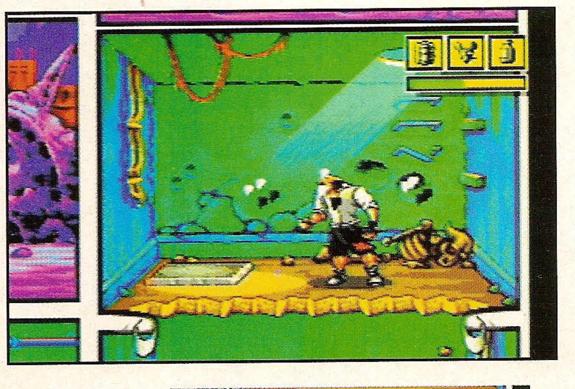
Fases: 6



Un cómic diferente

Si tuviésemos que escoger un sólo adjetivo para definir "Comix Zone" el elegido sería sin lugar a dudas "original". No solo su planteamiento huye de todo lo visto hasta en momento en MD sino que el cartucho se sale por completo de los parámetros clásicos. Para empezar, su argumento ya resulta innovador: el protagonista no es un héroe de los que habitualmente nos encontramos en los videojuegos. Scketch Turner, que así se llama el personaje en cuestión, es un dibujante de cómics que sin quererlo se ve metido de lleno dentro de sus propios dibujos. Encontrar respuestas a las múltiples preguntas que se hace y salir con vida de esta extraña aventura serán sus objetivos a cumplir. De su habilidad a la hora de repartir golpes dependerá su futuro aunque tampoco se puede asegurar que a puñetazos lo pueda arreglar todo. Múltiples trampas, enigmas, habitaciones secretas e ítems ocultos le esperan y sólo a base de "neuronas" podrán ser resueltos. El desarrollo de este juego tampoco es muy tradicional y se basa en típicas viñetas de cómic con enemigos a batir como si de un beat'em-up normal se tratase. Tras cada victoria avanzaremos a la siguiente viñeta y así sucesivamente.

Entre las concesiones hechas al género de la aventura (que las tiene y no pocas) se pueden destacar el desarrollo no lineal de la historia (con itinerarios alternativos para escoger), la existencia de muchos enigmas tipo "puzzle" y el hilo conductor de unos diálogos enmarcados en los omnipresentes "bocadillos" del mundo del cómic.



Avanzar en el cómic no será tarea fácil, pues la salida puede estar en cualquier parte de la viñeta, y no precisamente siguiendo un orden lógico de lectura.

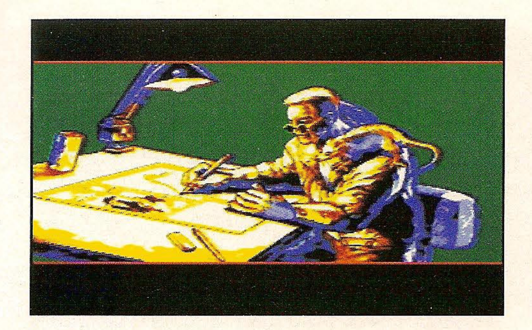


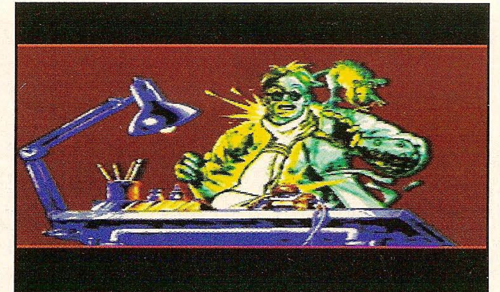
Los enemigos muestran los diseños más imaginativos que os podáis imaginar.

Turner demuestra su alegría de esta forma tan curiosa cuando logra llegar al final de la fase.

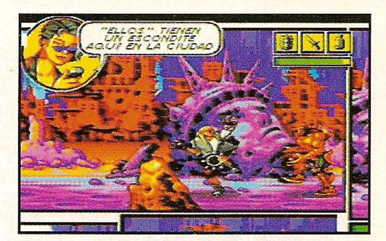


A pesar de su dedicación a la tinta y al papel, Scketch Turner es un verdadero artista de las artes marciales. Su repertorio de golpes es impresionante.









Las indicaciones de la general Alisa Cyan nos ayudarán a salir vivos del cómic.

Si deseáis algo original, de calidad y diferente, apuntad el nombre de este cartucho.



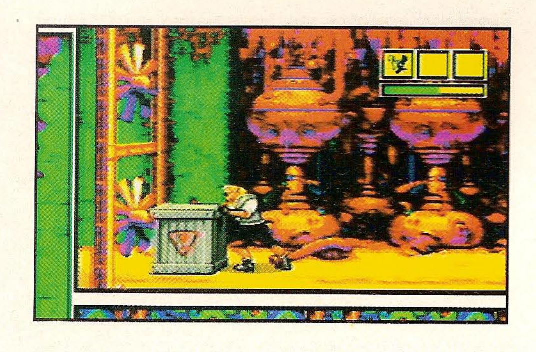
Las concesiones al mundo de los cómic son contínuas. Recuadros de narración y "bocadillos" se encargan de poner la salsa necesaria a este interesante juego de Sega.

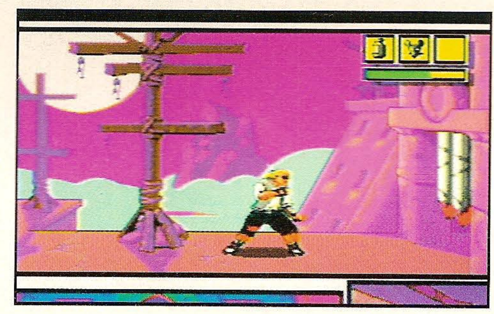


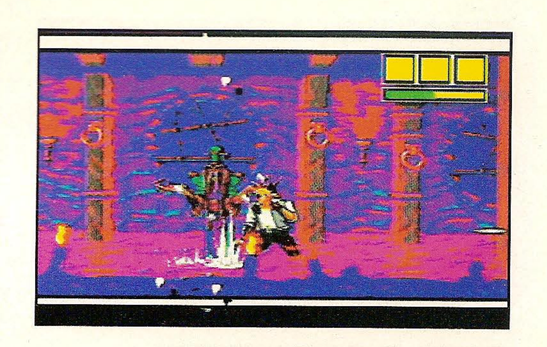
La animación del protagonista es excelente pudiendo realizar muchos golpes.

Un peculiar sentido del humor invade todo el cartucho. Gracias a la traducción podremos disfrutarlo a tope.

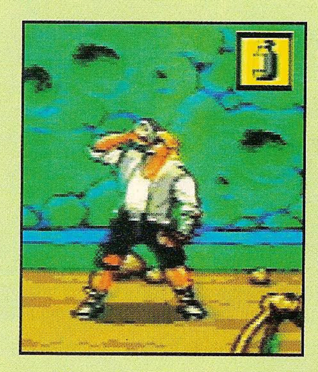
Cambiar de escenario nunca ha sido tan divertido. Basta con romper los límites de la viñeta y nos meteremos de lleno en otro.







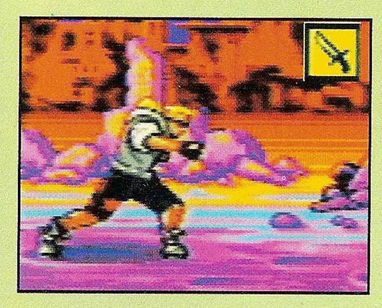
Ayudas a toda página



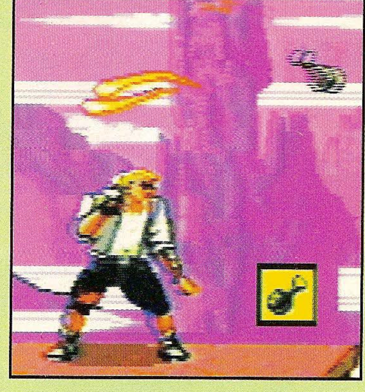
La botella. Encontrar una de estas significará poder avanzar un poco más sin problemas. La barra de energía se llenará.



La puño. Su duración es limitada pero su efecto es demoledor. Es capaz de eliminar a todos los enemigos de la pantalla.



El cuchillo. Su misión principal es servirnos de arma arrojadiza. Su alcance es elevado pero acertar sobre el enemigo es difícil.



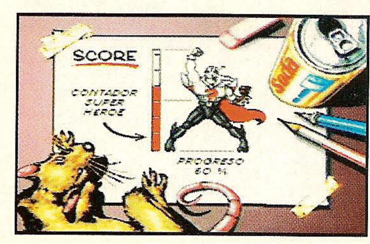
El granada. Permite acabar a golpe de explosiones con todo enemigo que se ponga a tiro. Es ideal para disparos elevados.



La dinamita. Un par de cartuchos de dinamita y cualquier objeto que nos impida el paso saltará por los aires en mil pedazos.

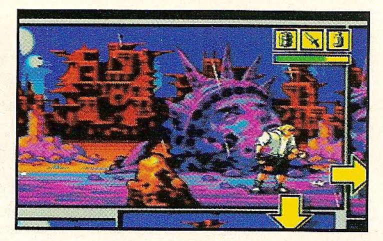


La rata. Nuestro mejor aliado además de mascota. Su inteligencia nos será muy útil para encontrar el resto de ítems de este cuadro.

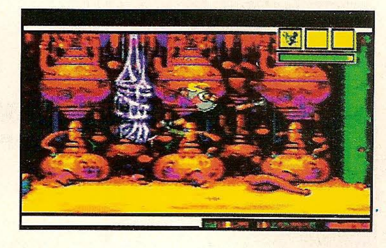


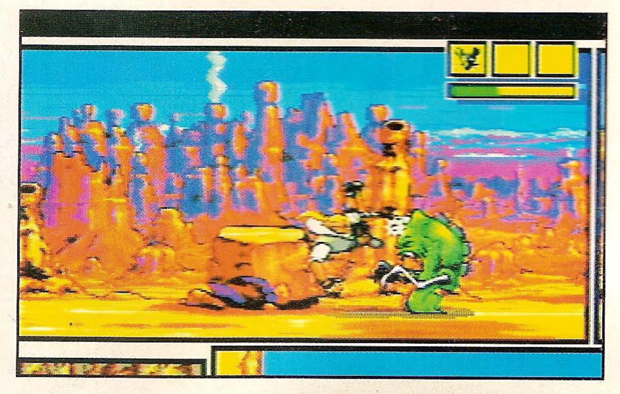
El contador del Super Héroe nos muestra el porcentaje de juego que hemos terminado.

Además de entreteneros, con «Comix Zone» también os reiréis, gracias a su peculiar humor.

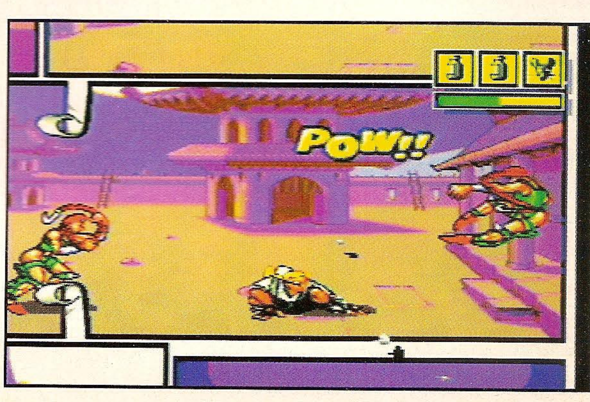


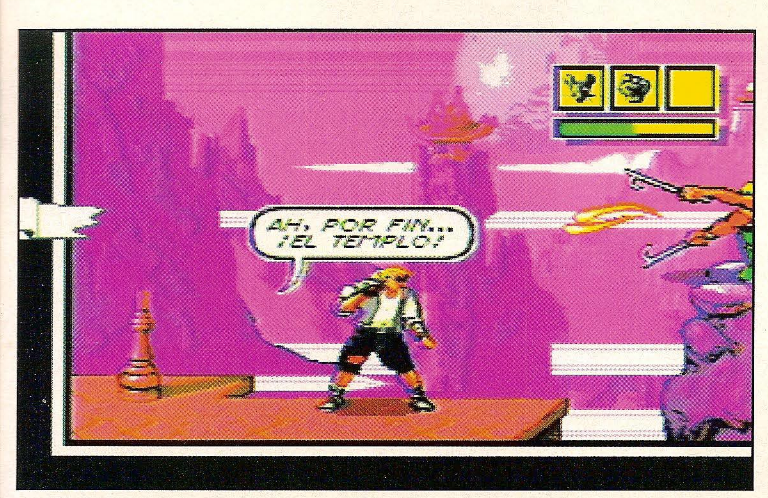
El desarrollo del juego no será lineal. En determinados momentos podremos escoger entre varios recorridos diferentes.





Scketch Turner es un cazador cazado, un dibujante atrapado en sus propios dibujos.

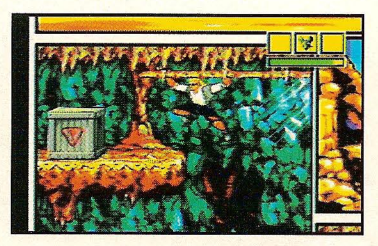


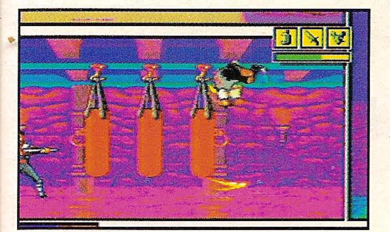


Enemigos como éste nos pondrán las cosas difíciles. Su posición elevada los hace invulnerables a nuestro golpes habituales. La solución ideal: lanzar una granada.



No podían faltar. En «Comix Zone» también habrá enemigos finales y serán muy astutos.







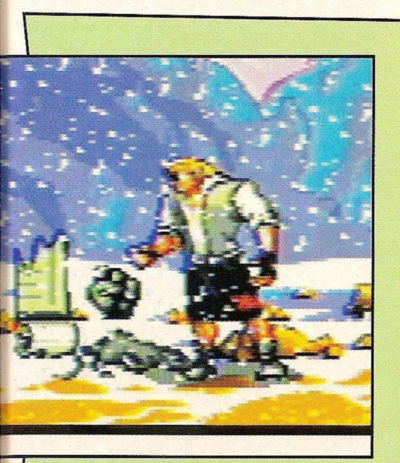
La inteligencia nos ayudará a salir de las situaciones más complicadas.

Sega se apunta un tanto y ofrece a los usuarios un cartucho que merece la pena adquirir.



Seguir los diálogos de pantalla no solo conseguirá hacernos sonreir sino que además nos dará pistas muy interesantes sobre cómo vencer las dificultades que encontraremos en el juego.

Benditos roedores



A pesar de haber hablado ya de ella, esta rata se merece por derecho propio un espacio exclusivo. Además de encontrar ítems ocultos, es capaz de activar palancas y resortes para facilitarnos el viaje y de atacar con descargas eléctricas a los adversarios. Todo un compañero de aventuras que deberemos cuidar para que no le pase nada y perdamos su inestimable colaboración.



Comix Zone

Gráficos 92
Perfectas animaciones y unos escenarios muy detallados que guardan el sabor de los cómics de siempre.

Música 82
La calidad no es muy elevada pero a cambio las melodías se adaptan perfectamente a la acción.

FX 89
Los típicos "ruiditos" quedan apagados ante la gran cantidad de voces digitalizadas que se escuchan.

Movimiento 90
Amplio repertorio de movimientos en los personajes y un scroll suave y adaptado a la acción.

Control 90
Sólo se percibe un ligero retraso al ejecutar los golpes pero es algo que no influye en el conjunto.

Diversión 93
La excelente mezcla de beat'em-up y aventura anima a cualquiera a jugar sin descanso. Además es original ¿qué más se puede pedir?

OPINION:

Sega remueve los cimientos de todo lo establecido en videojuegos con un cartucho que hace de la originalidad y la calidad de sus gráficos la mejor tarjeta de presentación que podíamos esperar. Resulta un pecado perderse una experiencia como esta. Sinceramente, sobran las palabras.

Por Roberto Lorente

Imprescindible.

Por Oscar del Moral

Lo Mejor:

El planteamiento es muy original.
El aspecto gráfico.

Lo Peor:

La duración del juego se basa en su dificultad.









Sega
Plataformas 3D
Megas: CD-ROM
Jugadores: 1
Vidas: 3
Niv. de Dif. : 1
Contin.: En juego
Password: No
Batería: No
Fases: 6

Dando volumen a las plataformas

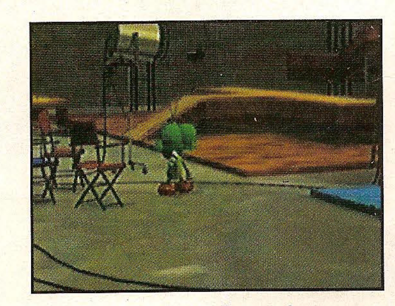
La factoría Sega en América está que no para, a sus recientes producciones para Mega Drive hay que unir ésta que ahora nos llega para Saturn. Con el nombre de «Bug!», viene con la marca de un equipo de programación llamado Sega Away Team y por lo visto en este compacto domina de forma espectacular la técnica y el hardware de la 32 bits.

El juego en cuestión es un plataformas que no tiene absolutamente nada de tradicional, puesto que sus personajes están completamente renderizados en 3D y los escenarios tienen, además de un plano para moverse en horizontal o vertical, profundidad. Digamos que es como una especie de «Clockwork Knight» solo que Bug, el protagonista en cuestión, puede moverse hacia el fondo. Para ello, Saturn se encarga de hacer las gestiones pertinentes y realiza el scaling de los escenarios, enemigos y objetos. Todo ello de una forma muy suave y descaradamente realista. Ahora podréis atacar a los enemigos desde cualquier dirección.

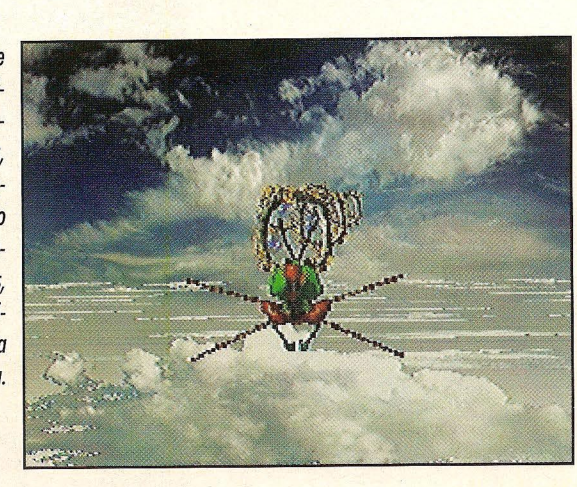
Presenta seis fases diferentes con tres niveles en cada una. Y el propósito del juego es recoger unas gemas y rescatar a los pobres rehenes cautivos de la mala de turno, Cadavra. Incluye varias fases de bonus y ofrece miles de secretos por descubrir. Así como ítems que ayudarán a llevar la aventura a buen fin.

Posee originalidad, muestra una calidad impresionante y se juega de cine. Suficientes razones para no perdérselo.

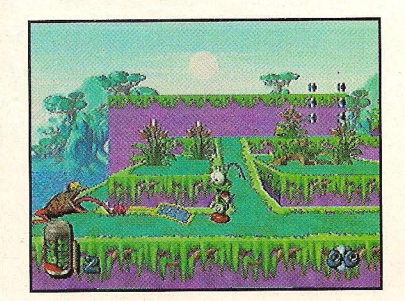
El scaling que realiza el juego para determinadas plataformas es fascinante.

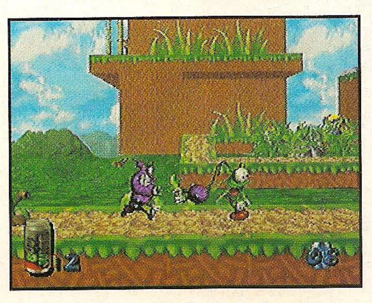


Entre fase y fase seréis obsequiados con una magnífica secuencia renderizada en 3D.

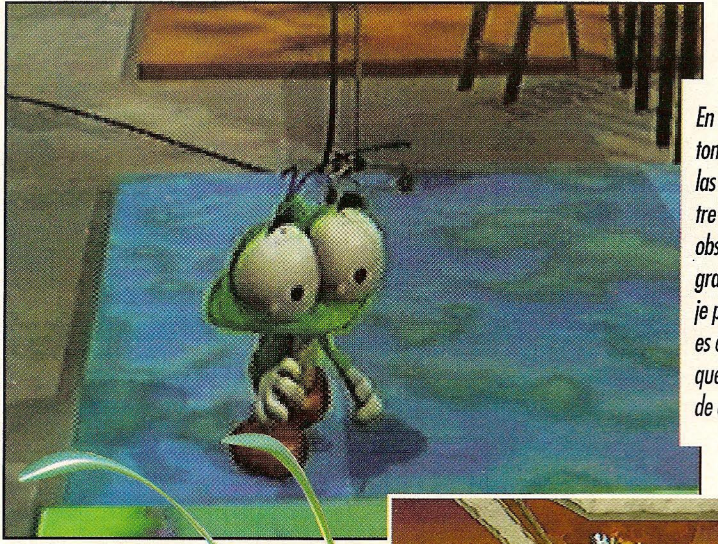


Esta peculiar fase de bonus, conocida como The Dragonfly Express, únicamente os reportará beneficio en forma de jugosos dólares, pero es graciosísimo estrellar a la libélula.





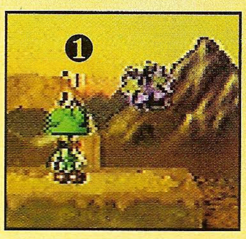




En esta imagen, tomada de una de las secuencias entre fases, podéis observar que el gracioso personaje protagonista no es otra cosa más que una especie de cucaracha.

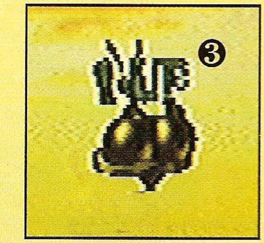
Los ítems "majicos"

Además de recoger todas las gemas azules que encontréis a vuestro paso, Bug tendrá a su disposición otro tipo de ítems. La estrella **(1)** esconde una sorpresa que puede ser cualquiera de los ítems que conocéis o un objeto o enemigo que puede mermar vuestra energía. Los objetos **(2)** y **(4)** os permitirán auparos a lugares inaccesibles. El ítem numerado como **(3)** aumentará vuestro casillero en una vida y, por último, el **(5)** restablecerá vuestra lata de energía.







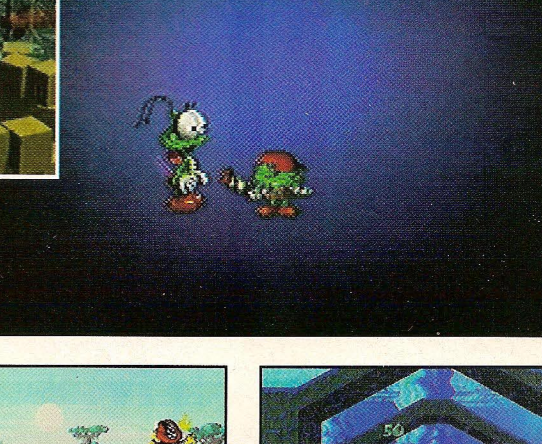






Son seis fases de frenéticas plataformas en tres dimensiones.





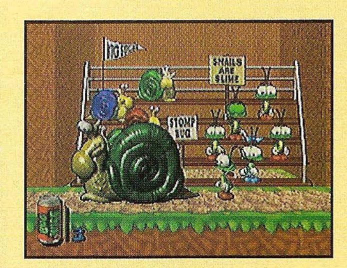
Cada vez que terminéis una fase, Cadavra liberará uno de los rehenes retenido.







Cada mundo tiene su jefe



Insectia ofrece como jefe final un caracol volante del Far West. Sí, en un momento determinado desenfunda su pistola y os frie a tiros.



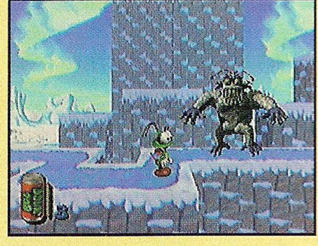
Cómo no, **Reptilia** no podía presentar otra cosa más que un monstruo de piedra con lengua bífida que como os pille se acabó.



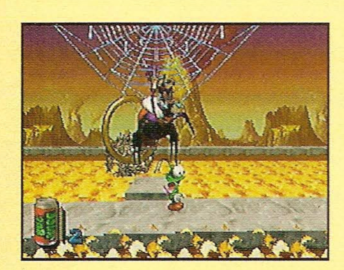
¿Y qué me decís de **Splot!** y su serpiente de agua? A escupitajo limpio -aunque suene mal- se puede acabar con cualquier cosa submarina.

Quaria es un escenario submarino y su pulpo es algo difícil, pero con una raqueta y habilidad podréis devolverle los peces que os tira.



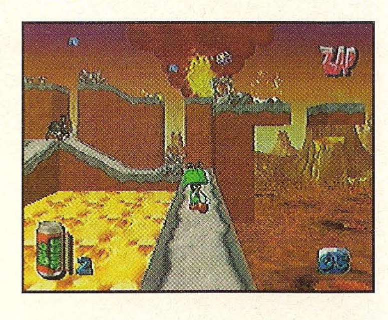


Lo de la fase **Burrbs** ya es otra historia, creemos que es un escarabajo pelotero, pero también tiene pinta de mosca, así que vosotros decidís.



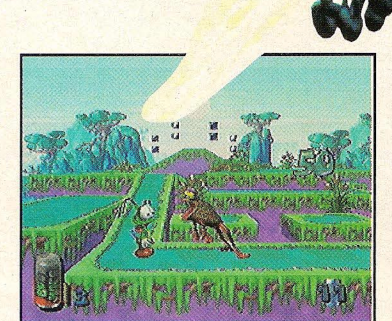
Por último, **Arachnia** como diría Hussein es el escenario madre de todos los males. Hay es donde mora Cadavra, la araña secuestradora.

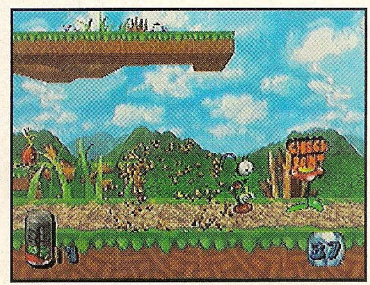
En los Check Points podréis grabar la posición en juego, para empezar posteriormente desde el último punto encontrado.



Saturn muestra su potencial 3D con un juego francamente bueno.



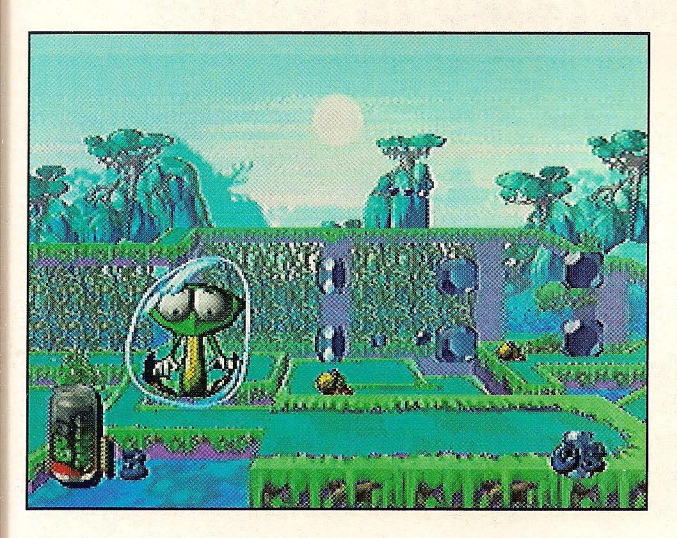






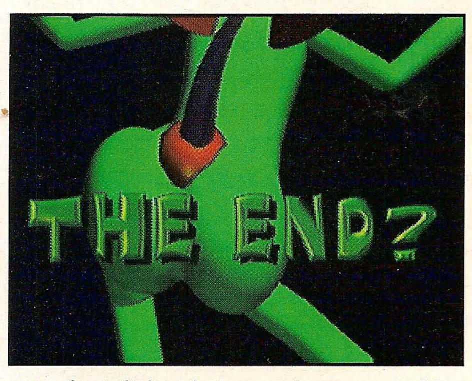
Los diferentes enemigos muestran un peculiar sentido del humor, como este "caballo" lanzallamas que frie -literalmente- a Bug.







Además de desplazarse horizontalmente, Bug puede trepar por las paredes hasta ponerse en situación invertida, o, como en este caso, quedar paralelo al suelo.



Bonita forma de despedir el juego. Y lo más gracioso del caso es que encima se permite la desfachatez de moverlo de un lado a otro, ¡menudo cachondeo!

Con juegos de esta factura, Saturn tiene asegurada la supervivencia durante mucho tiempo.

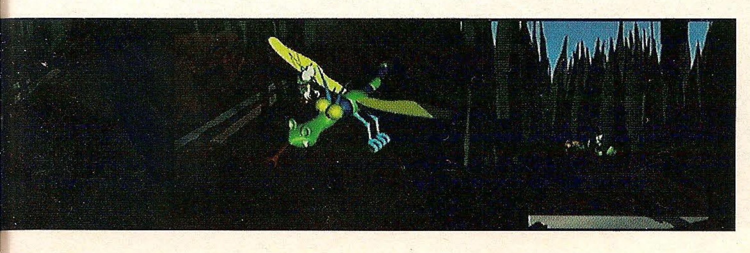


Es sorprendente la forma en que el Sega Away Team ha programado este plataformas 3D.

Como un especialista



Stunt y ZZap son dos ítems muy especiales. El primero hace invulnerable a Bug durante un tiempo. El segundo le habilita para cortocircuitar a sus enemigos.



La secuencia de introducción que tendréis ocasión de observar al iniciar el compacto os informará de las habilidades cinematográficas de Bug y el posterior secuestro o captura de su equipo de rodaje por parte de una araña con muy malas pulgas. Todo ello pre-renderizado y en simpático 3D.

Bug

Gráficos 94
Unos escenarios en 3D que son sencillamente majestuosos e impresionantes. Los personajes muestran infinidad de detalles y son graciosísimos.

Música 90
Diferentes, simpáticas, frenéticas, llenas de gracia y simpatía.

FX 89
Se ha llevado el hardware sonoro de la máquina hasta sus límites.

Movimiento 91
Las animaciones de los enemigos son de una alta calidad y su movimiento no se ralentiza, por más enemigos que haya en pantalla. Los jefes finales son grandes.

Control 88
Buena respuesta al pad, aunque inicialmente el juego parece lento.

Diversión 93
Esconde infinidad de secretos y niveles de bonus, así como una fase en la que se corre contra Sonic.

Opinión:

Sega Away Team es el nombre del equipo que ha programado este cuasi perfecto plataformas 3D. Se ve que dominan el arte tridimensional como ningún otro. Aparte de que la música y el sonido se les dan de miedo. Bug ofrece mucha, mucha jugabilidad dentro de un compacto de muy alta calidad gráfica y sonora. De verdad, si pensáis en adquirir una Saturn, que sea con este juego, seguro que no os arrepentiréis.

Por Oscar del Moral

Ante un juego así sobran las palabras.

Por Marty McFly

Lo Mejor:

Tres niveles por fase y la gran cantidad de subniveles y secretos que esconde dan para mucho juego.
La perspectiva 3D es buenísima.

Lo Peor:

Sólo tiene un nivel de dificultad.
Esos escenarios que desaparecen...



Oscuro y letal como la noche

Batman forever

Acclaim

Beat'em-up

Megas: 24

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 7

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: -

Password: No

Batería: No

Fases: 8

Nacido de la colaboración entre Warner Bros. y Acclaim, «Batman Forever» supone un paso más hacia el juego del futuro. Seguramente no será el último pero todo apunta a que está en la dirección correcta. La inclusión de imágenes digitalizadas vuelve a ser el principal ingrediente de este cartucho que toma como base argumental la película interpretada por Val Kilmer.

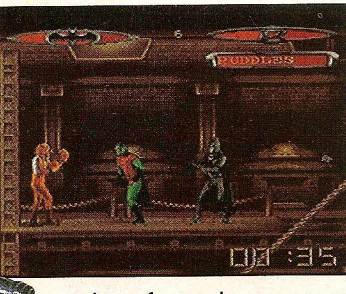
Si nos atenemos estrictamente al apartado técnico, «Batman Forever» representa lo último en técnicas gráficas de tratamiento de imagen, pero si queremos ser justos debemos valorar el cartucho en su conjunto. No sólo como un espectáculo visual. Desgraciadamente es aquí donde se pueden detectar los mayores problemas.

Para que todos nos entendamos, «Batman Forever» es un beat'em-up clásico en el que se encuentran muy a menudo plataformas (o un plataformas en el que se avanza a golpes, como vosotros queráis). Con una concepción como ésta es por tanto una incongruencia complicar el sistema de control ya que de la precisión de un salto puede depender una partida. Pues eso es lo que le falla a este juego. Es cierto que tiene un amplio repertorio de armas y de golpes pero se necesita mucha práctica para dominar su uso y eso hace que se resienta la jugabilidad. No queremos decir con esto que sea un mal juego. Ni mucho menos. Lo que ocurre es que se ha quedado a 5 ó 6 puntos de la nota que se hubiera llevado con un control más ajustado.

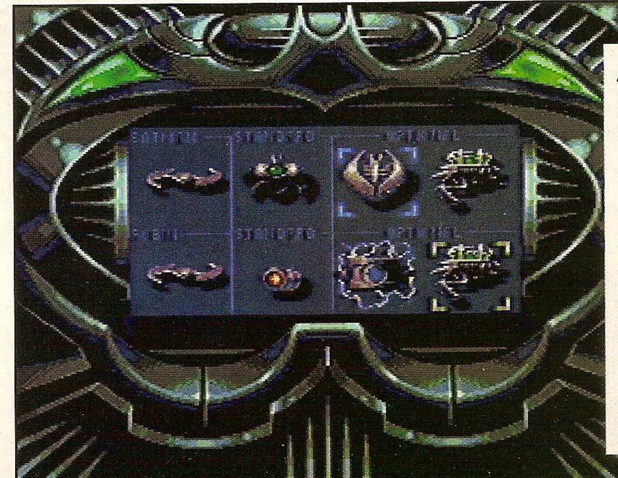


La ayuda de Robin se antoja imprescindible en algunos momentos.



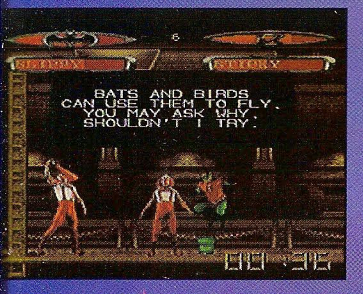


En algunas fases tendremos un tiempo límite para llegar hasta el escondido final.



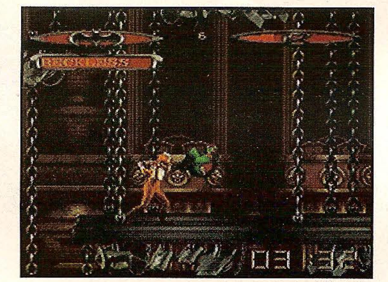
A disposición de Batman y Robin se encuentra el arsenal más eficaz que podáis imaginar. Para utilizar estas armas será necesario efectuar una combinación con el pad.

Acertijos y rimas

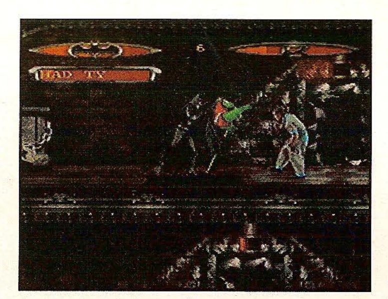


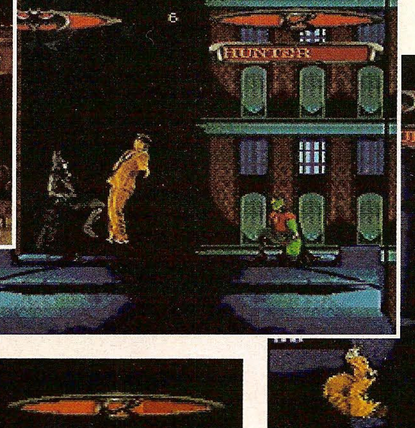


A lo largo del juego encontraremos unos ítems llamados "cajas de Riddler" que nos darán ayudas hábilmente camufladas en acertijos. Si los resolvemos descubriremos algunos secretos.

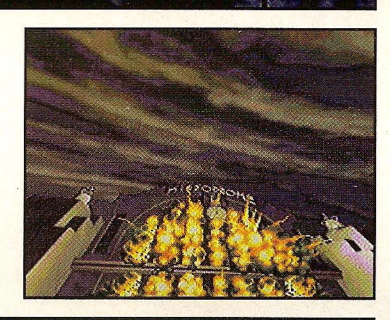


Los escenarios ocultan en sus oscuras formas zonas enteras por descubrir.

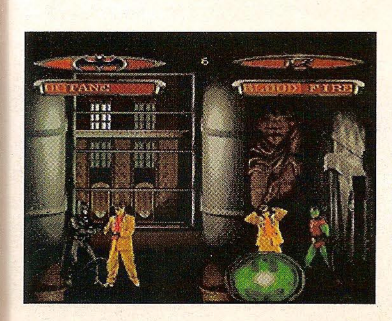




Los malos tienen atrapados a varios policías. Nuestra misión será rescatarles liberándoles de sus guardianes.



Correcta adaptación del film que no ha cumplido con las expectativas creadas hace un par de meses.



En el modo dos jugadores se puede participar cooperando (sin hacerse daño entre los jugadores) o compitiendo, además de entrenarse en el "Training Mode".

Batman Forever

Gráficos 86
La digitalización de los personajes se pierde un poco en unos escenarios tan oscuros y recargados.

Música 82
Demasiado repetitiva. Acaba cansando a poco que te atasques en una fase (y te atascarás).

FX 81
Los sonidos de los golpes pese a parecerse mucho unos a otros son mejores que las voces digitalizadas que se escuchan.

Movimiento 85
Tanto el desplazamiento de los escenarios como el de los personajes es bueno exceptuando alguna que otra fase de avance automático.

Control 80
Más apropiado para un juego de lucha "one vs one" que para un beat'em-up con plataformas.

Diversión 85
A dos jugadores es más atractivo pero jugando solo también se le puede coger el gusto. Es una pena que cueste tanto lanzar cualquier arma.

OPINION:

La habilidad de Acclaim para introducir personajes digitalizados en sus juegos queda demostrada una vez más con este cartucho. Desgraciadamente la jugabilidad se resiente de un sistema de control demasiado complicado para un juego en el que hay plataformas de por medio.

Por Roberto Lorente

Las intenciones de Acclaim eran buena, y la película también, pero el cartucho se queda a medio camino.

Por José Antonio Gallego

Lo Mejor:
Poder jugar con Batman y Robin a la vez a dos jugadores.
El repertorio de armas especiales.

Lo Peor:
Te pierdes con una facilidad pasmosa.
Lo difícil que es tirar un arma especial sin las instrucciones delante.

84%

¿Virtualidad es calidad?

Sega

Rol/Aventura

Megas: CD-ROM

Jugadores: 1

Vidas: 1

Niv. de Dif. : 3

Contin.: Graba

Password: Sí

Batería: RAM Saturn

Fases: Varios mundos

Parece que para Sega decir Virtual o Virtua es sinónimo de calidad y espectacularidad. Pero esta vez el apelativo le viene grande al compacto, puesto que «Virtual Hydlide» no se muestra precisamente a la altura de las circunstancias.

Sí, presenta un más que interesante juego y está sobradamente apoyado por un argumento original, pero le falta llevar todo hasta sus últimas consecuencias. La música es fascinante, los efectos de sonido no destacan pero acompañan y los gráficos son correctos y presentan un héroe que se va moviendo por un escenario que ha sido digitalizado. Y aquí es donde empiezan los problemas, puesto que la frecuencia de refresco no es la adecuada y el protagonista parece que tuviera problemas mecánicos (¡es que se mueve como un robot!).

En el aspecto positivo, requiere de algo más que simple habilidad con la espada pues a veces es necesario usar la inteligencia; presenta gran cantidad de ítems y hechizos y además está bien aderezado de enemigos. Por último, se pueden grabar partidas así que... ¡a rolear!





Los cofres pueden esconder desde monedas hasta armas pasando por valiosos útiles, hechizos o joyas.



La aventura se inicia en un -¡gulp!- cementerio. Allí, las lápidas harán de cofres.



Cruzar un puente nunca ha sido tan fácil como en esta aventura, aunque algunos -de cuerda y tablas- se las traen.



Cambio puntos por ítems

GreatSword	4.0kg 100000pts
MasterSword	3.5kg 120000pts
SpikedClub	0.5kg 3000pts
Battle Axe	6.0kg 50000pts
WarHammer	5.5kg 50000pts

RingOfPower	0.1kg 25000pts
RingOfLife	0.1kg 30000pts
RingOfSpirit	0.1kg 60000pts
RingOfProtection	0.1kg 100000pts

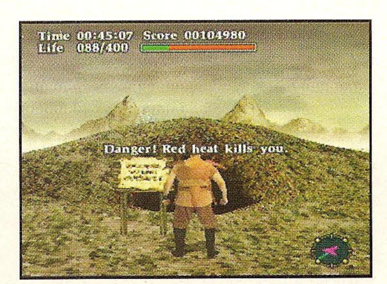
HerbOfAntidote	0.1kg 1000pts
Tranquilizer	0.1kg 1000pts
MedicinalHerb	0.1kg 8000pts
StaminaDrink	0.1kg 15000pts

ScrollOfJudgement	0.1kg 1000pts
ScrollOfHerb	0.1kg 8000pts
ScrollOfPurge	0.1kg 10000pts
ScrollOfOracle	0.1kg 10000pts
ScrollOfDetect	0.1kg 25000pts

Explicar con detalle cada uno de los ítems nos llevaría mucho rato, pero os podemos decir que existe una especie de tienda en el mapa que os permitirá cambiar vuestros puntos por objetos. Además, podréis consultar su finalidad en la ayuda.



Podréis potenciar vuestra defensa o ataque recogiendo los objetos que a veces aparecerán ante vosotros sobre la superficie.





Esta especie de círculo de piedras con gema dentro es una puerta teletransportadora. A lo largo del mapa encontraréis varias.

Saturn descubre el rol de la mano de un clásico de los 16 bits reconvertido.

Time 00:43:21 Score 00104840
Life 228/400

No siempre la naturaleza estará de nuestro lado; en este caso un árbol nos está dando guerra.

Time 01:11:29 Score 00106270
Life 222/600



Desde el menú principal se pueden gestionar las partidas grabadas o cambiar las opciones de juego.











Virtual Hydlide

Gráficos 78
Buenas digitalizaciones, pero el tema del zoom está mal resuelto y los objetos se pixelan demasiado.

Música 87
Cumple sobradamente con su misión, aparte de que es un soplo de tranquilidad en una consola llena de ritmos machacones y rockeros.

FX 74
Lástima que se haya dado tanto para música, pues en FX se queda corto.

Movimiento 76
A veces parece que es lento, otras llega a acelerarse, y en otras tarda en responder al pad. Pero digamos que cumple.

Control 80
Cuando llega la hora del combate se muestra algo perezoso. Eso sí, ofrece una amplia gama de acciones en el pad.

Diversión 82
El mapeado es extenso y promete horas y horas de diversión, aunque no conocer el objetivo de la aventura induce muchas veces a vagar por el mapa sin rumbo fijo.

OPINIÓN:

Sega ataca el género del rol con un título que viene a ser una especie de "remake" del conocido «Super Hydlide» 16 bits. Excelente argumento, gran cantidad de ítems y un extenso mapeado para un juego vistoso inicialmente pero cansino y pixelado posteriormente.

Por Oscar del Moral

En mi país estamos muy acostumbrados a los juegos de rol de calidad, y es una lástima que este Virtual Hydlide sea tan bueno por idea y planteamiento y quede tan mal gráficamente.

Por El Viajero

Lo Mejor:
Que se puedan grabar tres partidas.
Que haya tantas posibilidades de juegos diferentes como claves genere el disco.

Lo Peor:
No ofrece una calidad gráfica digna del soporte para el que ha sido programado.

83%

Al asalto de la 32X

Virtua Fighter

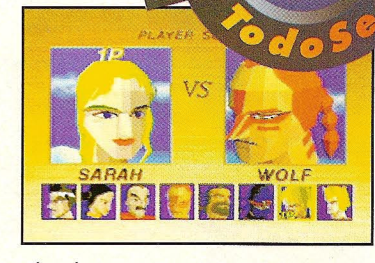
TodoSega RECOMENDADO TodoSega

Sega
Lucha
Megas: 32
Jugadores: 1 a 8
Vidas: -
Niv. de Dif. : 4
Continuaciones: Inf
Password: No
Batería: No
Luchadores: 8

Los usuarios de MD 32X están de enhorabuena, no solo Sega ha prometido lo anunciado -que programaría una versión de «Virtua Fighter» para su máquina- sino que además se ha encaramado a la lista de títulos estrella de la consola.

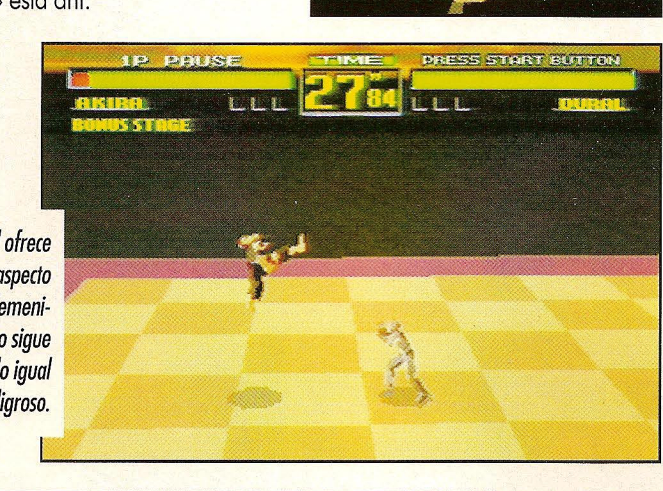
La tarea de reprogramación ha corrido a cargo de AM2, que con la ayuda del equipo original para la versión Saturn ha creado un cartucho de 32 megas que ofrece todo lo que tenía la recreativa original: golpes, cambios de vistas, los ocho luchadores, la opción replay... Todo está recogido aquí. Pero es que además se han permitido el lujo de incluir un modo Torneo con un número variable de participantes -de 1 a 8 jugadores- y han retocado ligeramente la opción versus, para ofrecer una replay completa del último combate o la lista de victorias y derrotas conseguidas por cada participante.

Respecto a los gráficos, se nota cierto bajón en el número de polígonos que definen a cada luchador, pero a pesar de todo el ambiente «Virtua Fighter» está ahí.

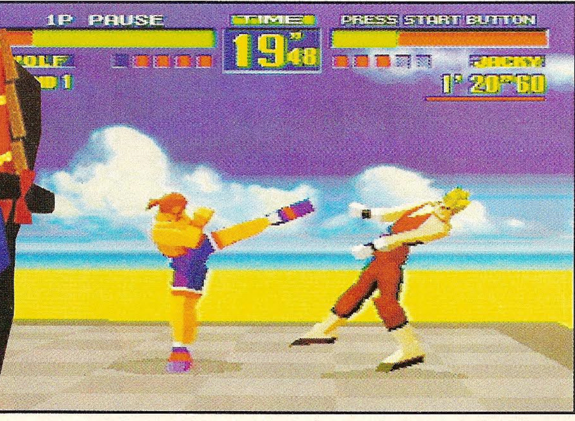


El modo versus se mantiene prácticamente igual que en la recreativa y la versión de Saturn, conservando los ocho luchadores.



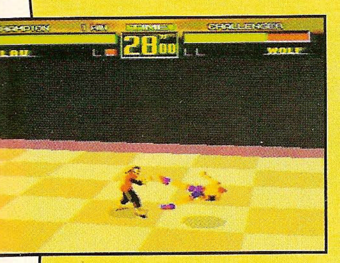


Dural ofrece un aspecto más femenino, pero sigue siendo igual de peligroso.

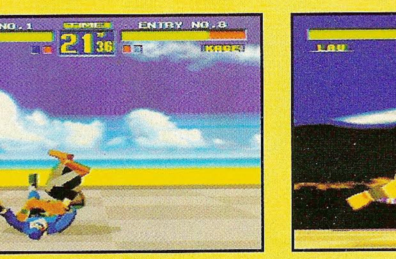


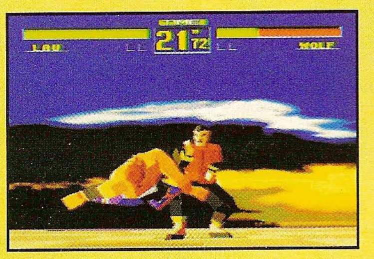
Los fondos, los escenarios, todo se mantiene invariable frente a anteriores versiones. Siendo capaz 32X de manejarlo y moverlo con cierta soltura y sin perder ni un ápice de velocidad.

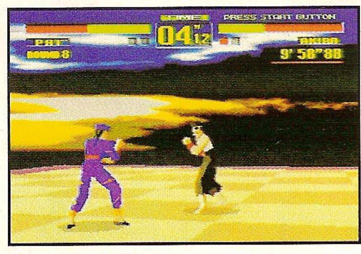
Cinco vistas diferentes



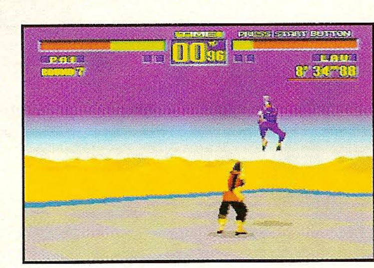
Dentro del menú de opciones se puede cambiar el enfoque de la cámara que observa el combate, que es a su vez nuestra vista. Cinco son las posibles vistas: normal (tipo VF), cuarto, entero y dos cámaras altas en plan cenital.



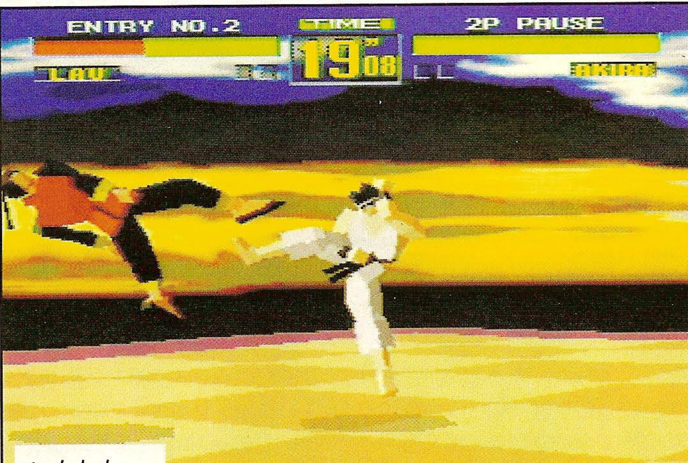




También es posible variar el tamaño del tatami y el volumen de los luchadores. Y todo ello desde opciones.







Los luchadores conservan absolutamente todos los golpes vistos anteriormente.

Sega y AM2 traen «Virtua Fighter» a 32X y además con una calidad y una fidelidad total al original.

Desde el modo VS es posible realizar una replay completa del último combate celebrado.



Más juego

Entre las novedades se encuentra la inclusión de un modo Tournament y el ligero lavado de cara dado a la opción VS. Aparte de que el Ranking Mode es seleccionable desde el menú principal, directamente.

VIRTUA FIGHTER OFFICIAL RANKING MODE
PAI
2nd Level



Virtua Fighter

Gráficos 91
Aunque el número de polígonos ha disminuido ostensiblemente, el producto final sigue siendo Virtua Fighter.

Música 75
El apartado más decepcionante del cartucho. ¿De verdad que MD 32X no da para más o es que el cartucho es pequeño?

FX 79
Buen registro de voces digitalizadas, pero poco contundentes efectos de sonido.

Movimiento 95
Los luchadores se mueven con una facilidad pasmosa y sin problemas de velocidad. Todo es suavidad y fluidez.

Control 96
Salen todos los golpes especiales y sin tener que meter horas ni realizar cosas raras con el pad.

Diversión 92
Aunque son sólo ocho luchadores, ofrece varios modos de juego diferentes y la posibilidad del torneo a ocho jugadores.

OPINION:

Tengo que reconocer que tenía mis dudas acerca de la capacidad de MD 32X para versionar «Virtua Fighter», pero no me queda más remedio que rendirme ante la evidencia y deshacerme en elogios ante tamaña obra de programación. Eso sí, no puedo por menos que criticar únicamente la baja calidad del cartucho en cuanto a música y sonido. El resto, sencillamente impresionante. Si tienes una MD 32X considéralo imprescindible, como la fuente de alimentación.

Por Oscar del Moral

Hay que verlo que han currado estos tíos de AM2 para programar un cartucho tan jugable y adictivo.

Por José Antonio Gallego

Lo Mejor:

Es «Virtua Fighter» en 32X.
Los nuevos modos de juego.
La rapidez general de los gráficos.

Lo Peor:

La música y el sonido no se muestran a la altura de las circunstancias.





Sega

Arcade

Megas: CD-ROM

Jugadores: 1 ó 2

Bolas: 3

Niv. de Dif. : 3

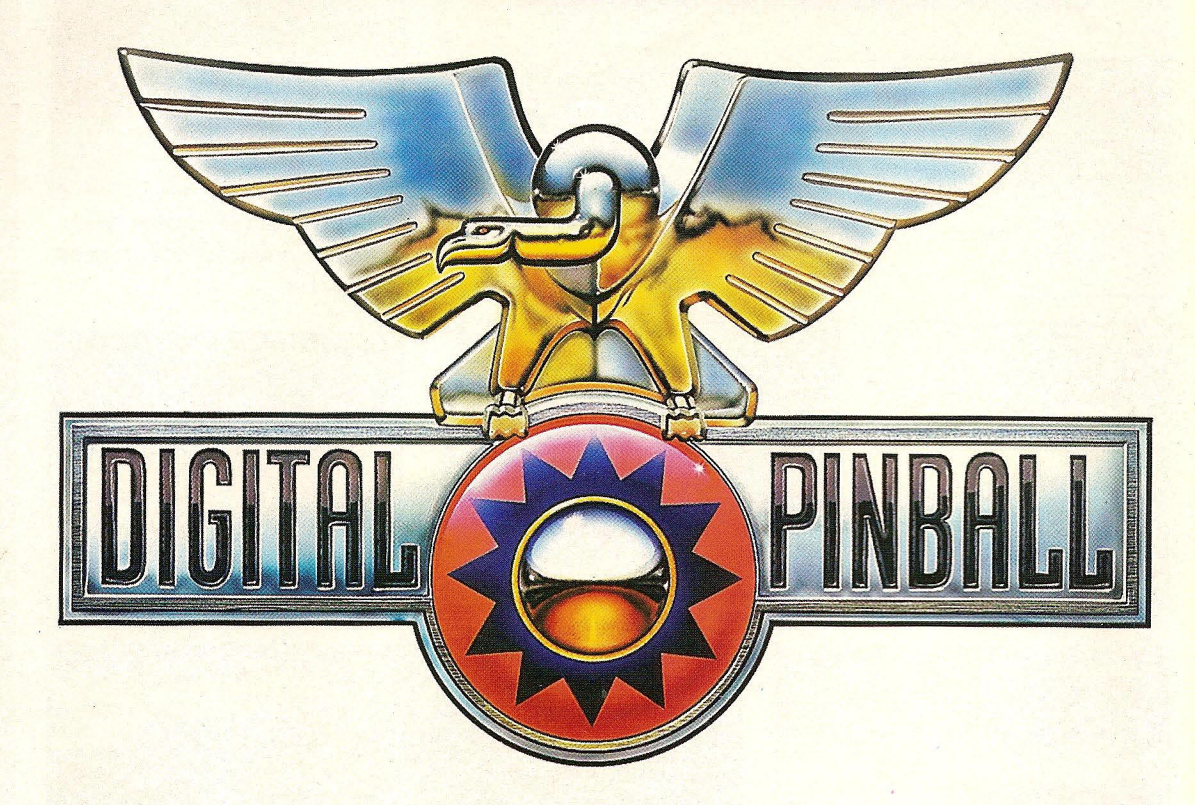
Continuaciones: Inf.

Password: No

Batería: Sí

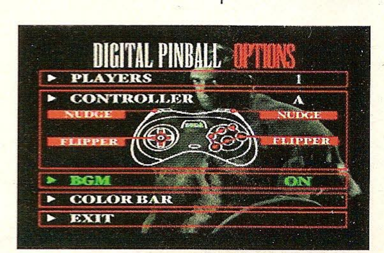
Mesas: 4

Un estreno redondo

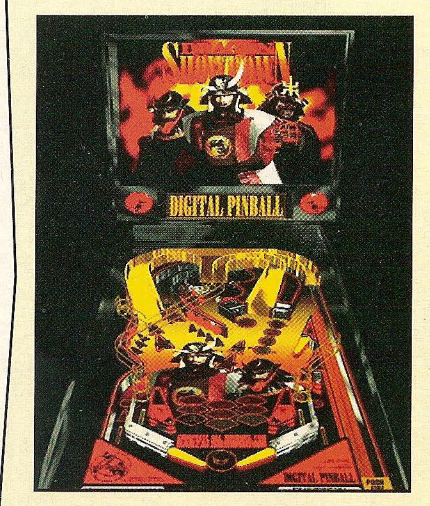


Llega de Japón, con el nombre artístico de «Digital Pinball» -aunque por aquellos pagos se llama «Lost Gladiators»- y ofrece cuatro mesas de juego diferentes, cada una con sus dianas, pasillos, paredes y zonas secretas. Como probablemente ya habréis adivinado se trata de un pinball, sí, como aquella maquinita del baloncesto petaquil en la que os pasábais horas y horas marcando más y más partidas.

Lo ha programado Kaze y la verdad es que no está nada mal. A la ya consabida oferta de objetos que ofrecen elevar la puntuación una y otra vez, se añade una muy interesante opción de multiball, que no es otra cosa mas que infinidad de bolas circulando por la pantalla. Tampoco hay que olvidar las opciones para marcar bolas extra o tumbar todas las dianas para marcar un bonus y al deslizar la bola por un pasillo echarse al marcador unos bien merecidos 14 millones de puntos. Sí, las puntuaciones que conseguiréis serán bastante altas; es bastante fácil alzarse con records tipo 2.500 millones a poco que se conozca la mecánica de la mesa, que se puede consultar en una útil ayuda en el menú correspondiente.

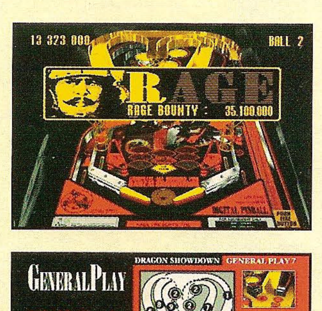


Poco que alterar en el menú de opciones, salvo la música, el número de jugadores o la configuración del pad.



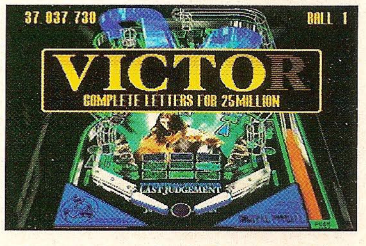
Dragon Showdown

Una mesa con motivos japoneses, samurai para ser exactos. Ofrece dos fantásticas galerías para puntuación en su parte superior, pero es bastante sosota en cuanto al resto. Eso sí, el petaco de la parte de arriba ayuda mucho.

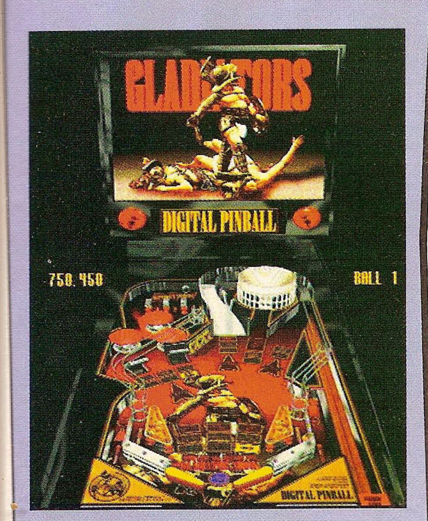






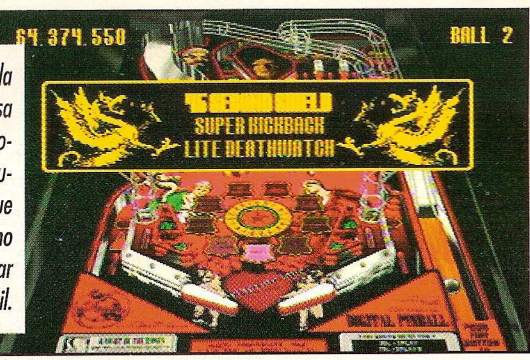


Gladiators



La mesa que da nombre al juego en Japón presenta como aliciente un extraño cilindro que se traga las bolas y las devuelve al otro lado.





Antes de soltar la bola en la mesa podréis seleccionar el tipo de jugada con la que empezar. Pero no por ello jugar será más fácil.

Knight of the Roses

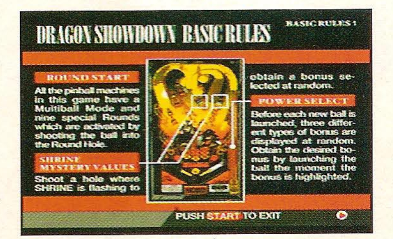


Nuestra mesa favorita ofrece un montón de pasillos que llevan directamente a los petacos, justo a tiempo para volver a enviarlas arriba, a donde más se puntúa. Atentos al multiball y a la posibilidad de bola extra.

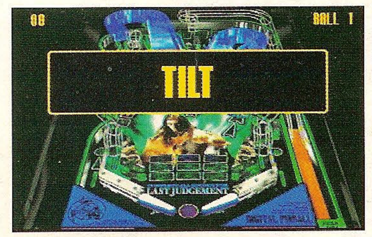


En fin, lo cierto es que uno de los juegos más originales.

Son cuatro mesas que configuran un pinball que podría haber mejorado con pequeños retoques.

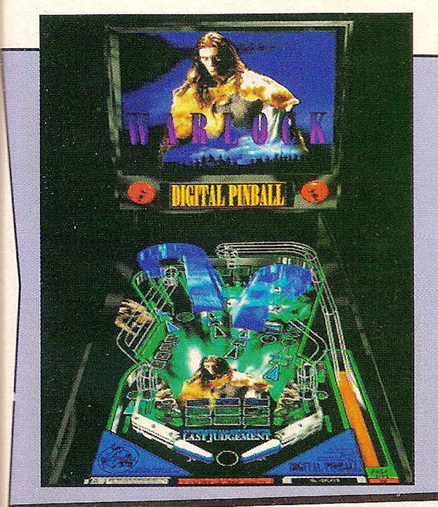


La ayuda os permitirá conocer al dedillo las diferentes formas de puntuar.



Mover excesivamente la mesa (botones L y R superiores) os llevará a cometer falta.

Warlock



Es la mesa de los brujos, la más indicada para los amantes de las grandes puntuaciones. Apuntad directamente al multiball y procurad enviar las bolas a los pasillos altos.

WARLOCK BASIC RULES

PUSH START TO EXIT



Digital Pinball

Gráficos 83
Estupendas digitalizaciones -¿o son modelos 3D de mesas de pinball?-, aunque podían ser algo mayores.

Música 86
Ritmos frenéticos y llenos de percusión para imprimir velocidad a la acción.

FX 83
Los presentes en cualquier pinball real.

Movimiento 90
Sin problemas de ralentización en cuanto a movimiento de las bolas sobre la mesa.

Control 96
Rozando la perfección, pero es que no se trata mas que de mover dos petacos.

Diversión 83
Muy entretenido al principio, pero finalmente, una vez conocidos todos los trucos, acaba siendo algo repetitivo.

OPINION:

Es curioso que Sega descubra de repente el pinball para Saturn, cuando MD 32X no cuenta con uno y Mega Drive tuvo que esperar hasta conseguir los que tiene. PRogramado por Kaze, ofrece mucha jugabilidad y un realismo total, pero queda empañado por ciertas carencias, como mayor cantidad de mesas, algo de scroll en éstas o la posibilidad de participar más de dos jugadores.

Por Oscar del Moral

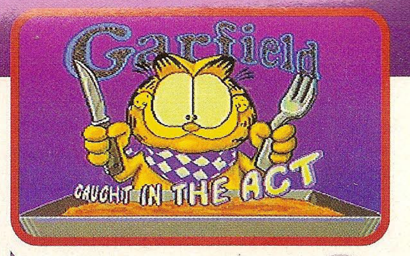
El primer pinball para Saturn deja bien patente la habilidad de esta máquina para mover bolas por la pantalla. Lástima que sea tan sencillote.

Por El Viajero

Lo Mejor:
El movimiento de la bola sobre la mesa es absolutamente real.

Lo Peor:
No haber aprovechado más la Saturn y ofrecer mesas dentro de las mesas, así como alguna fase en 3-D real con la bola moviéndose por entre las dianas y los largos pasillos.

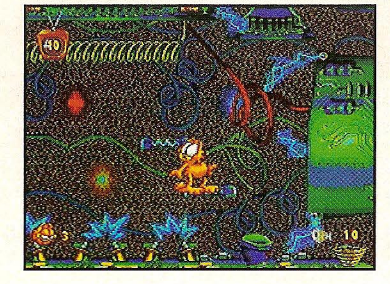
84%



Sega • Plataformas • Megas: 24 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 1 • Continuaciones: 3 • Fases: 9

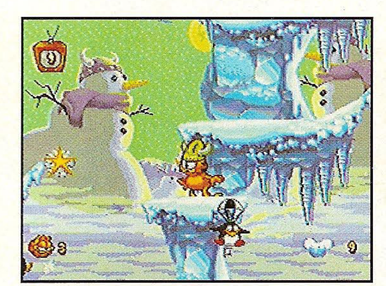
¡Vaya historia!

Estudiar historia no tiene por qué ser aburrido. Lo único que hace falta es tener un maestro ameno... y el famoso Garfield lo es mucho. ¿Os imagináis cómo pudo haber sido la prehistoria ? ¿y el Egipto de los faraones? ¿y los años 30? Pues todo esto visto a través de los ojos del personaje creado por Jim Davis es lo que os espera en este cartucho de Sega.
Al menos en lo que a escenarios se refiere, porque fase a fase iréis saltando de una etapa histórica a otra a golpe de plataformas de las de siempre. Y con la inmejorable compañía de Garfield que será quien viva por vosotros los peligros de tan curioso viaje temporal. ¿Ah, que no pensabais que esto iba a ser peligroso? Pues sí, y mucho ya que el eterno "enemigo" de Garfield, el perro Odie, le va a seguir por su recorrido histórico para incordiarle.
A esto tendréis que añadirle las malas artes de los habitantes de cada escenario que comparten el mismo mal genio del perro. Claro que nuestro héroe es un tipo con muchos recursos y sabrá defenderse él solito de cualquier amenaza, bien sea esquivándola o utilizando los recursos propios del terreno (piedras, raspas de pez,etc).



Son 24 megas de historia, diversión y entretenimiento en manos de un gracioso personaje: Garfield.





Gráficos 86
Alucinantes escenarios con multitud de detalles y buenas animaciones.

Música 80
La melodías se adaptan muy bien a cada época histórica.

FX 79
Ni su número ni su calidad los hacen especialmente destacables.

Movimiento ...84
Garfield parece tener vida propia y se mueve de forma asombrosa.

Control 81
Tan perezoso como en el cómic. Cuesta llevarle donde queremos.

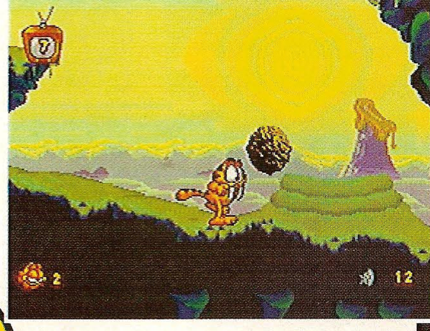
Diversión 80
Pese a su protagonista y sus gráficos no deja de ser un juego de plataformas sin muchas novedades.

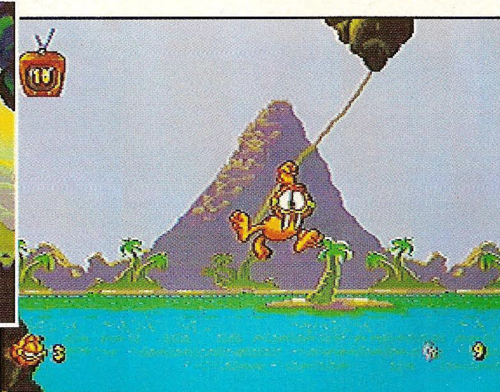
OPINIÓN:

Las buenas animaciones del protagonista y la belleza de los decorados no compensan totalmente el hecho de que las aportaciones al género sean más bien escasas. Para amantes del minino.

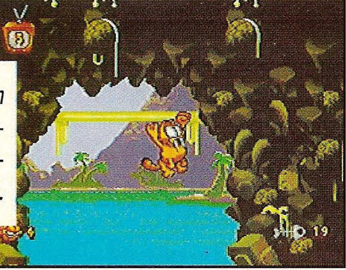
81%







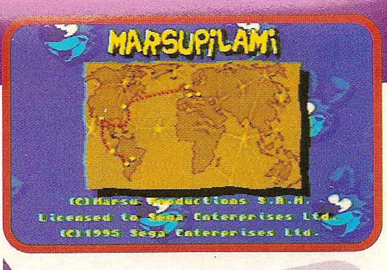
Empujar piedras para ponerlas donde nos interese será una de nuestras ocupaciones.



Garfield se mantiene en forma y lo demuestra trepando por las rocas o colgándose de las cuerdas.



Sega • Inteligencia • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3 • Cont.: Password • Fases: 8



Una especie en vías de aparición

Marsupilami

Si el sistema de juego de los famosos Lemmings os enganchó durante horas, con los Marsupilamis vais a seguir gozando como locos. La historia es muy parecida y el objetivo del juego es llevar sano y salvo a un elefante hasta el final de la fase. Para lograrlo deberemos aprovechar la funcional cola que tienen los Marsupilamis. Usando el ítem apropiado (siempre localizado cerca del obstáculo a salvar), este apéndice se puede transformar en casi cualquier cosa. Escaleras, grúas, paracaidas, muelles, mazos... No hay nada imposible para estos simpáticos seres que pueden almacenar y usar hasta cuatro tipos diferentes de ítem a la vez. Además poseen una gran bolsa para alimentos que les servirá para acumular "bocaditos".

Con esta comida lograrán entretener al elefante mientras planean su próximo paso a seguir. El único inconveniente es que el tiempo está limitado y hay que llegar al final de la fase antes de que se acabe o perderemos una de nuestras valiosas vidas. Algo que también puede ocurrir si nos topamos con alguno de los muchos enemigos que tratan de impedir que el paquidermo llegue al final de su viaje.

Conducir al elefante hasta el final de la fase resulta muy complicado si no se estudia mucho la situación.

Siempre es bueno adelantarse a nuestro enorme amigo para "allanarle" el terreno.

Sega se apunta otro tanto: cómic y videojuego; inteligencia y diversión = éxito.

Por muy complicada que parezca la situación siempre se puede salir de ella con un poco de imaginación y el ítem apropiado.

Gráficos 85
Simpáticos y bien realizados. Destaca la figura del protagonista.

Música 79
No está mal pero acaba haciéndose demasiado pesada.

FX 78
Nada del otro mundo. Los mejores sin duda los gritos del Marsupilami.

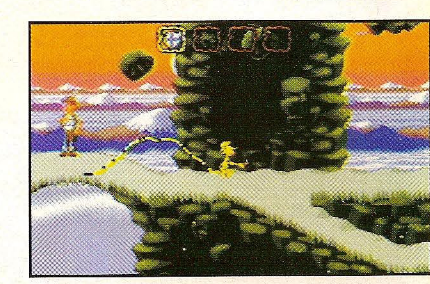
Movimiento ...86
Muy rápido y suave cuando se trata del Marsupilami.

Control 83
Cambiar de ítem resulta demasiado lento y se hace pesado.

Diversión 82
Hay que estrujarse mucho el cerebro para pasar algunas fases.

OPINIÓN:
Cartucho que retoma con éxito el desafío lanzado por los Lemmings de hacer un juego de inteligencia que combine diversión con unos gráficos resultones.

83%







Acclaim • Acción • Megas: 16 • Jugadores: 1 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 3 • Continuaciones: 2 • Fases: N/D



DEMOLITION MAN

Vuelve el hombre

No es necesario ser un experto para descubrir la mano de Acclaim detrás de «Demolition Man». Las animaciones del protagonista así lo demuestran al seguir las mismas pautas que «Stargate», «Judge Dredd» o »Warlock». Del mismo modo, el sistema de juego es muy parecido a los citados cartuchos: un arcade de plataformas donde hay que disparar a todo lo que se mueve. El planteamiento no es muy original pero incluye algunas novedades interesantes para los aficionados al género como algunas fases de visión aérea (tipo «True Lies») y el seguimiento más o menos exacto de la película del mismo nombre. Por lo demás hay muy poco que resaltar. Tenemos a nuestra disposición el mismo muestrario de armas de siempre y los ítems a coger incluyen recargadores de energía y vidas extra. En fin, lo que se dice un juego que no pasará a la historia por su calidad ni por ser innovador pero que explota una fórmula que ya ha demostrado su validez en muchas ocasiones (quizá demasiadas).



«Demolition Man» es un cartucho que sigue al pie de la letra el argumento de la película.



Sobre cualquier plataforma puede estallar la sorpresa en forma de un Snipes cualquiera.

Gráficos 75
Flojean en las fases de visión aérea pero no son mucho mejores que eso.

Música 72
Pobre acompañamiento a las acciones de Stallone y compañía.

FX 71
Totalmente falsos y sin la calidad necesaria para convencer.

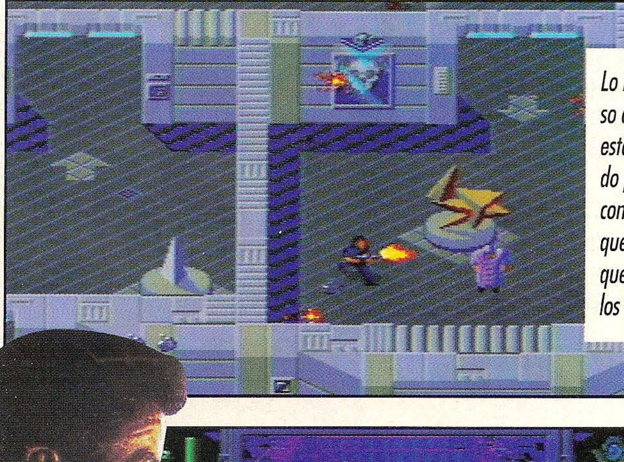
Movimiento ...79
Muy rápido y con una ausencia total de brusquedades.

Control 80
No resulta complicado realizar ninguna acción a los mandos de Stallone.

Diversión 72
Demasiado parecido a otros títulos como para convencer.

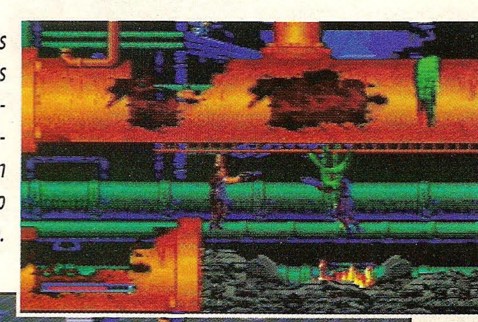
OPINION:
Enésima versión del juego standar de Acclaim. Algo así como el resultado de mezclar «Judge Dredd» con «True Lies» y cambiar el traje del protagonista.

71%



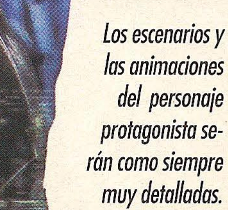
Lo más novedoso del cartucho está representado por fases como ésta en la que tenemos que rescatar a los rehenes.

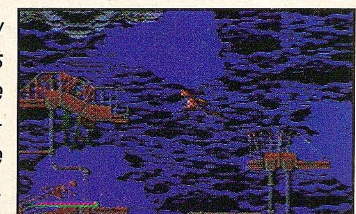
Poco que decir de un título con un aire excesivamente similar a otros de Acclaim. ¡Una lástima!



La bajada a las alcantarillas nos deparará muchas sorpresas. Habrá que ir con mucho cuidado allí abajo.







Los escenarios y las animaciones del personaje protagonista serán como siempre muy detalladas.

Consigue
UNA SATURN CADA MES

Sortearemos, hasta Diciembre, una SATURN todos los meses. En cada número te plantearemos una serie de preguntas, y encontrarás las respuestas a lo largo de la revista de ese mes. Empápate de SATURN y consigue una.



No te pierdas la oportunidad de conseguir tu SATURN

1.- ¿Cuál de estas mesas no corresponde al juego de petacos llamado Digital Pinball?
a.- Knight of the Roses
b.- Warlock
c.- Romans

2.- ¿Cuántas partidas podrás grabar en la meoria de Saturn con Virtual Hydlide?
a.- Tres
b.- Cinco
c.- Dos

3.- ¿Cómo se llama el arcade para Saturn sobre la II Guerra Mundial?
a.- Wing War
b.- Wing Arms
c.- Armoured Wings

4.- ¿Qué nombre recibe la fase de bonus voladora de Bug!?
a.- The Dragonfly Express
b.- Last Train to Memphis
c.- The Libélula's Express

5.- ¿En qué juego de Saturn encontrarás luchadores texturados?
a.- Virtua Fighter
b.- Virtua Fighter Remix
c.- Pretty Fighter X

1.- Podrán participar en el concurso, todos los lectores de la revista TODOSEGA que envíen el cupón de participación que aparece en la revista (no son válidas las fotocopias) con las respuestas correctas a la siguiente dirección: HOBBY PRESS; CONCURSO UNA SATURN CADA MES; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid).
2.- Se admitirá como válido que una persona participe las veces que sea, siempre y cuando los cupones sean originales y no fotocopias.
3.- La elección del ganador del mes se realizará en Madrid el día 5 del mes siguiente al que se publique el concurso. Es decir, el ganador de la revista de julio se elegirá el 5 de agosto así sucesivamente.
4.- El premio consiste en 1 SATURN al mes, empezando en el número de julio y terminando en el de Diciembre, ambos inclusive. Se entregarán a partir de Septiembre de 1995.
5.- Los resultados de este concurso se publicaran en las páginas de TODOSEGA y además se notificará mediante carta a los ganadores.
6.- Caso de no recibir el premio en la fecha indicada en la carta, el ganador dispondrá de tres meses desde que se publique su nombre en la revista para notificar a la revista el extravío.
7.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
8.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores de este concurso: HOBBY PRESS y SEGA CONSUMER PRODUCTS.



Nombre ....
Apellidos ....
....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.Postal .... Teléfono ....

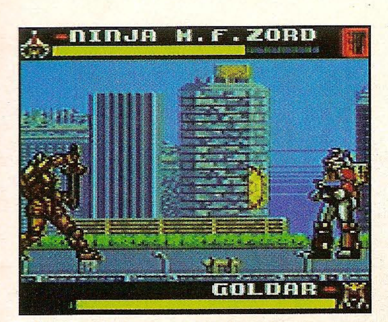
Las respuestas son:

1 ....
2 ....
3 ....
4 ....
5 ....

SEGA

TODOSEGA

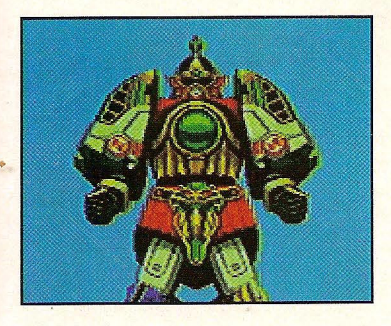
Banpresto • Beat'em-up • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 1 • Niv. de Dif. : 3 • Cont.: 6 • Fases: N/D



Viejos conocidos como Goldar se batirán contra el poderoso Ninja Mega Falcon Zord.



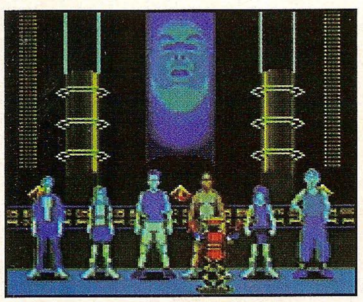
Golpes con sabor oriental



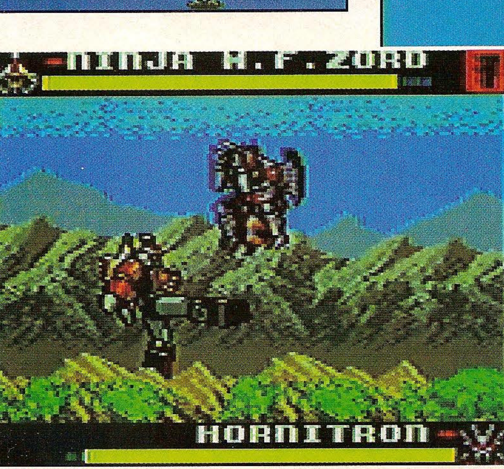
Los Power Rangers vuelven a la portátil en forma de beat'em up, y esta vez de gran calidad.

Sigue siendo difícil ver en la GG juegos de lucha de calidad, pero de vez en cuando cartuchos como «Power Rangers 2» te "quitan el mono" para un tiempo. Y eso a pesar de que nos es exactamente un juego "one vs one" sino que es un beat'em-up en el que los luchadores hacen golpes especiales.

A pesar de esto no se le puede quitar el mérito de mover con mucha fluidez unos sprites de tamaño respetable y hacerlo sin parpadear. Además el repertorio de modos de juego es amplio e incluye un "modo historia" con un argumento parecido al de la película, un "modo versus" que es lo más parejo a un juego tipo «Street Fighter» y un "modo Link" que nos permite enfrentarnos a un amigo a través del cable de la GG. En el primer modo de juego tendremos que optar por uno de los 6 Rangers (aunque ocasionalmente controlaremos a los famosos Zords) mientras que en los otros modos podremos escoger a cualquier personaje que queramos. Si sois fanáticos de los Power Rangers ya os podéis ir preparando...



Como podéis observar, el tamaño de los luchadores es realmente impresionante.



Habitualmente lucharemos con los Power Rangers, pero en determinadas ocasiones podremos controlar a poderosos robots, como el que veís en la imagen.





Gráficos 89
Personajes muy grandes y decorados llenos de color y detalles.

Música 82
Variada pero demasiado machacona en algunos momentos.

FX 72
Muy pobres en calidad y tan escasos que parecen siempre el mismo.

Movimiento ...89
A pesar del tamaño de los personajes el movimiento es muy rápido.

Control 88
No hay ningún problema para realizar golpes especiales o saltos complicados.

Diversión 90
Muy divertido aunque algo rutinario. A dos jugadores es total.

OPINION:
Estupenda "reentré" de los PR en la Game Gear. El cartucho es divertido, rápido y muy agradable a la vista. Ideal para fanáticos de la lucha y de los Power Rangers.









Black Pearl

Estrategia

Megas: 4

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : -

Continuaciones: Inf.

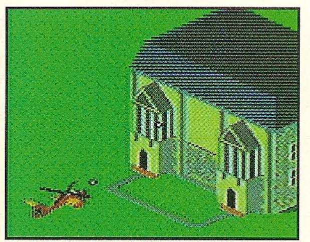
Password: Sí

Batería: No

Fases: 5

Una de las sagas más importantes del género de la acción regresa a la GG. Siguiendo los pasos de su hermana mayor, pero con un ligero retraso, la GG acoge en sus circuitos una nueva entrega de la serie "Desert Strike". Mientras en los 16 bits ya han tenido la oportunidad de disfrutar con «Urban Strike», en la portátil nos tendremos que conformar con la segunda aparición del helicóptero artillado de Electronic Arts. Lo que bien visto no es mala idea ya que viene rebosante de acción, estrategia y jugabilidad (se nota la mano de Black Pearl, los que hicieron «Sea-Quest» para MD ¿os acordáis?). Para los que no estéis familiarizados con esta serie os diremos que en ella asumimos el papel de pilotos del helicóptero y que cada una de las 5 campañas que conforman el cartucho está compuesta a su vez de un número variable de misiones. Estas consisten en localizar agentes enemigos, destruir objetivos, rescatar rehenes o evitar que los terroristas tomen puntos claves. Las dificultades las ponen los disparos de los enemigos que reducen nuestras defensas y el consumo de combustible. Quedarse sin él es caerse al suelo sin remedio. Si queremos evitar esta situación tendremos que recoger barriles del mismo. De esta forma, también podremos reponer la munición gastada por nuestro aparato.

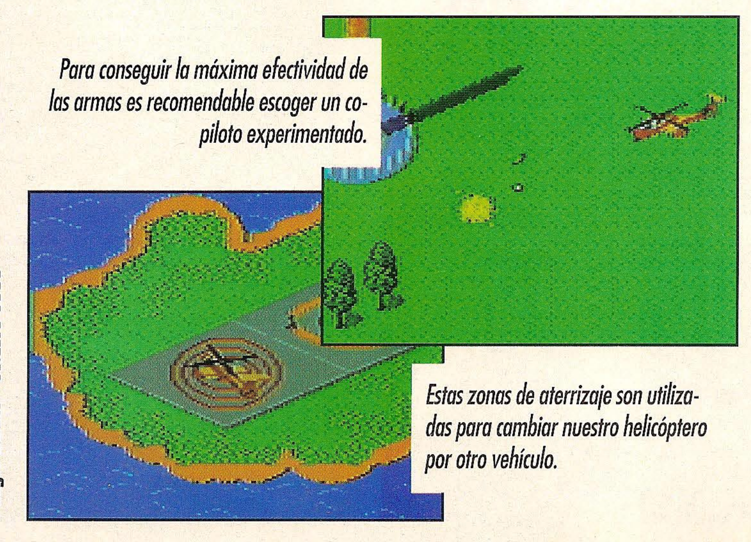






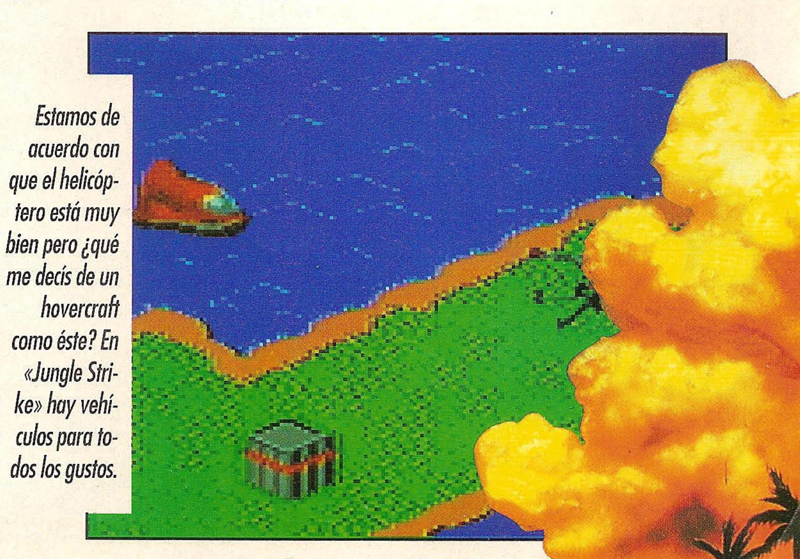
Como el trueno azul, pero en pequeño y más real

JUNGLE STRIKE



Para conseguir la máxima efectividad de las armas es recomendable escoger un copiloto experimentado.

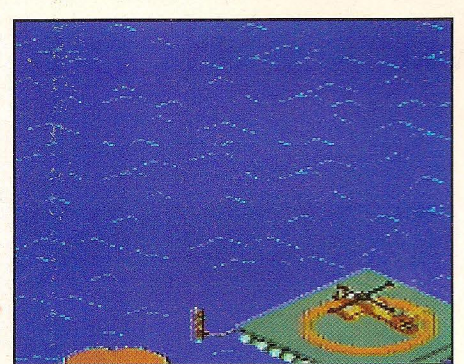
Estas zonas de aterrizaje son utilizadas para cambiar nuestro helicóptero por otro vehículo.

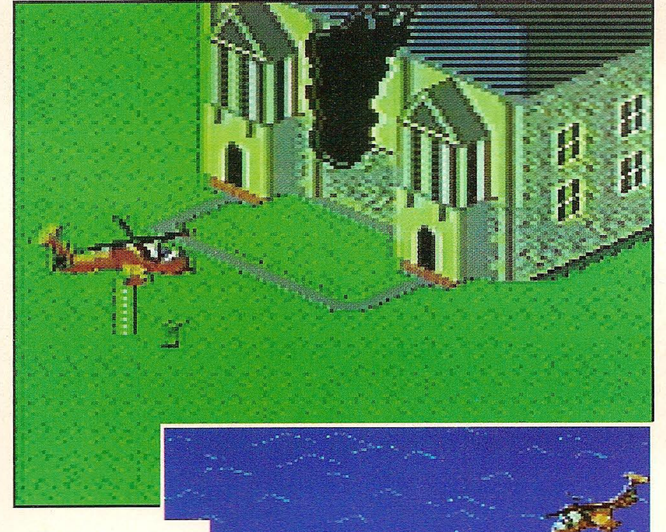


Estamos de acuerdo con que el helicóptero está muy bien pero ¿qué me decís de un hovercraft como éste? En «Jungle Strike» hay vehículos para todos los gustos.

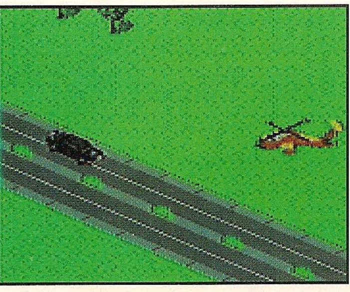
Jungle Strike

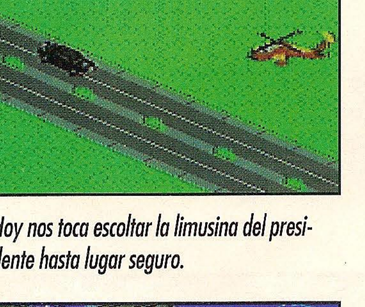




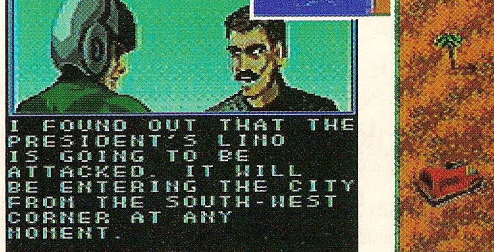


En algunas misiones tendremos que rescatar a pilotos derribados, mediantela escalerilla que el helicóptero lleva.





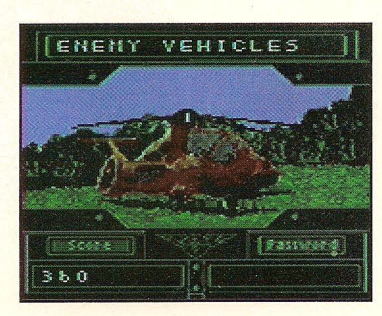
Hoy nos toca escoltar la limusina del presidente hasta lugar seguro.





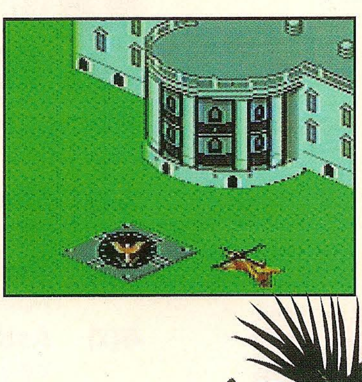
El hovercraft es tan versátil que puede circular tanto por el mar como por tierra.

Han pasado muchos meses desde el anterior Strike en GG, pero la espera ha merecido la pena: el resultado es inmejorable.



El aspecto de nuestro helicóptero con su carga de armas es impresionante.





Gráficos 88
Resulta interesante comprobar lo bien aprovechadas que están las capacidades gráficas de la GG.

Música 81
Desaparece mientras jugamos pero en los menús se muestra como una compañera muy interesante.

FX 82
Explosiones, tiros y poco más. Bueno, tampoco podíamos esperar mucho en un juego de este tipo.

Movimiento 79
El desplazamiento del escenario se muestra muy brusco y aparecen los antiestéticos "tirones" de pantalla.

Control 82
A falta de más botones para la GG el reparto de armas no ha sido muy malo. El helicóptero se controla sin problemas.

Diversión 89
La diferencia entre las misiones ayuda a mantener el interés. Por otro lado la dificultad es alta..

OPINION:

Se hace muy difícil aburrirse con "Jungle Strike". El sistema de juego que ha barrido en medio mundo demuestra que la GG es capaz de divertir a pesar de estar en desventaja con consolas más potentes. Ideal para fanáticos de la acción.

Por Roberto Lorente

Es fantástico que THQ haya adquirido los derechos del segundo Strike para GG, la verdad que lo han hecho estupendamente.

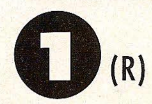
Por José Antonio Gallego

Lo Mejor:
El juego es tremendamente adictivo.
La variedad de misiones.

Lo Peor:
La dificultad es elevada.
El scroll es muy brusco.

88%

Mega Drive


(R)

Theme Park

E.A. ◇ Estrategia ◇ TS nº 26

2(R) **Earthworm Jim**
Shiny ◇ Plataformas ◇ TS nº 21

3(N) **Comix Zone**
Sega ◇ Beat'em-up ◇ TS nº 31

4((3) **Pete Sampras 96**
Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 29

5(6) **Light Crusader**
Treasure ◇ Rol/Aventuras ◇ TS nº 30

6(5) **Shining Force II**
Sega ◇ Rol ◇ TS nº 18

7(4) **Ristar**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 23

8(N) **Batman Forever**
Acclaim ◇ Beat'em-up ◇ TS nº 31

9(8) **Soleil**
Sega ◇ Rol/Aventuras ◇ TS nº 21

10(9) **SeaQuest DSV**
THQ ◇ Estrategia ◇ TS nº 29

11(7) **Story of Thor**
Sega ◇ Rol/Aventuras ◇ TS nº 25

12(13) **FIFA Soccer 95**
E.A. ◇ Deportivo ◇ TS nº 21

13(N) **Marsupilami**
Sega ◇ Inteligencia ◇ TS nº 31

14(10) **Alien Soldier**
Treasure ◇ Acción ◇ TS nº 27

15(14) **Spirou**
Infogrames ◇ Plataformas ◇ TS nº 29

Mega CD

1 (R)

Earthworm Jim SE

Shiny ◇ Plataformas ◇ TS nº 29

2(R) **Shining Force CD**
Sega ◇ Rol ◇ TS nº 25

3(R) **Jurassic Park CD**
Sega ◇ Aventura ◇ TS nº 12

4(R) **Snatcher**
Konami ◇ Aventura ◇ TS nº 23

5(R) **FIFA Soccer CD**
E.A. ◇ Deportivo ◇ TS nº 16

6(R) **Starblade**
Namco ◇ Shoot'em up ◇ TS nº 23

7(R) **Rebel Assault**
JVC ◇ Arcade ◇ TS nº19

8(R) **Lethal Enforcers II**
Konami ◇ Arcade ◇ TS nº 20

9(R) **Fatal Fury Special**
JVC ◇ Lucha ◇ TS nº 26

10(R) **Mickey Mania**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 21

Game Gear

1 (R)

Micromachines 2

Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 27

2(R) **Earthworm Jim**
Eurocom ◇ Plataformas ◇ TS nº 29

3(R) **Sonic Drift Racing**
Sega ◇ Deportivo ◇ TS nº 27

4(N) **Jungle Strike**
Black Pearl ◇ Estrategia ◇ TS nº 31

5(4) **Pete Sampras**
Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 20

6(5) **Ristar**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 26

7(6) **Los Pitufos**
Infogrames ◇ Plataformas ◇ TS nº 26

8(N) **Power Rangers II**
Bampresto ◇ Beat'em-up ◇ TS nº 31

9(R) **FIFA Soccer**
E.A. ◇ Deportivo ◇ TS nº 23

10(7) **Batman & Robin**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 30

Sega

Master System

1 (R)

Los Pitufos

Infogrames ◇ Plataformas ◇ TS nº 25

2(R) **Micromachines**
Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 12

3(R) **The Lion King**
Virgin ◇ Plataformas ◇ TS nº 20

4(R) **Astérix**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 18

5(R) **Speedy Gonzales**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 26

6(R) **Mortal Kombat**
Acclaim ◇ Lucha ◇ TS nº 9

7(R) **The Jungle Book**
Virgin ◇ Plataformas ◇ TS nº 10

8(R) **Daffy Duck in Hollywood**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 18

9(R) **Sonic Chaos**
Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 8

10(R) **World Cup USA ´94**
US Gold ◇ Deportivo ◇ TS nº 15

Debajo de cada título te ofrecemos información sobre: la compañía programadora, el tipo de juego y el número de TodoSega en que fue comentado el juego.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada el mes anterior. R: Repite posición. N: Nueva entrada.

MD 32X

1 (N)

Virtua Fighter

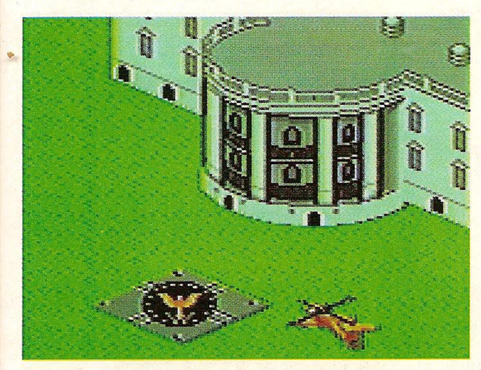
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 31

2(1) **Doom**
ID Soft ◊ Arcade ◊ TS nº 21

3(2) **Virtua Racing Deluxe**
Sega ◊ Deportivo ◊ TS nº 21

4(3) **Chaotix**
Sega ◊ Plataformas ◊ TS nº 28

5(4) **Star Wars Arcade**
Sega ◊ Arcade ◊ TS nº 21



La Game Gear ha esperado durante largo tiempo este momento: ¡por fin llega Jungle Strike en portátil!





Es una lástima que las 8 bits no puedan presumir de novedades, porque este mes ha habido para todas las demás. Lo más destacable es la entrada directa al número 1 de «Virtua Fighter», un cartucho que no debería faltar en ninguna 32X que se precie de serlo. Mega Drive también puede presumir de títulos de calidad, como «Comix Zone», que entra al número 2, o «Batman Forever» que también se cuela en la lista. En cuanto a Saturn, esperamos que en vuestras cartas a esta sección se empieze a notar su presencia en nuestro país. Vamos, escribidnos con vuestras listas a "Lo + Sega".





Esta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Centro Mail en todos sus centros a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1. Theme Park
2. Story of Thor
3. FIFA Soccer ´95

Master System

1. Super Off Road
2. Sonic Chaos
3. PGA Tour Golf

Game Gear

1. Sonic Triple Trouble
2. Striker
3. Sonic Drift Racing

Mega CD

1. Eartworm Jim
2. Starblade
3. Eternal Champions

MD 32X

1. Knuckles Chaotix
2. Mortal Kombat II
3. NBA Jam T.E.

Por gentileza de Centro Mail, sorteamos cinco cartuchos de nuestras listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre ....

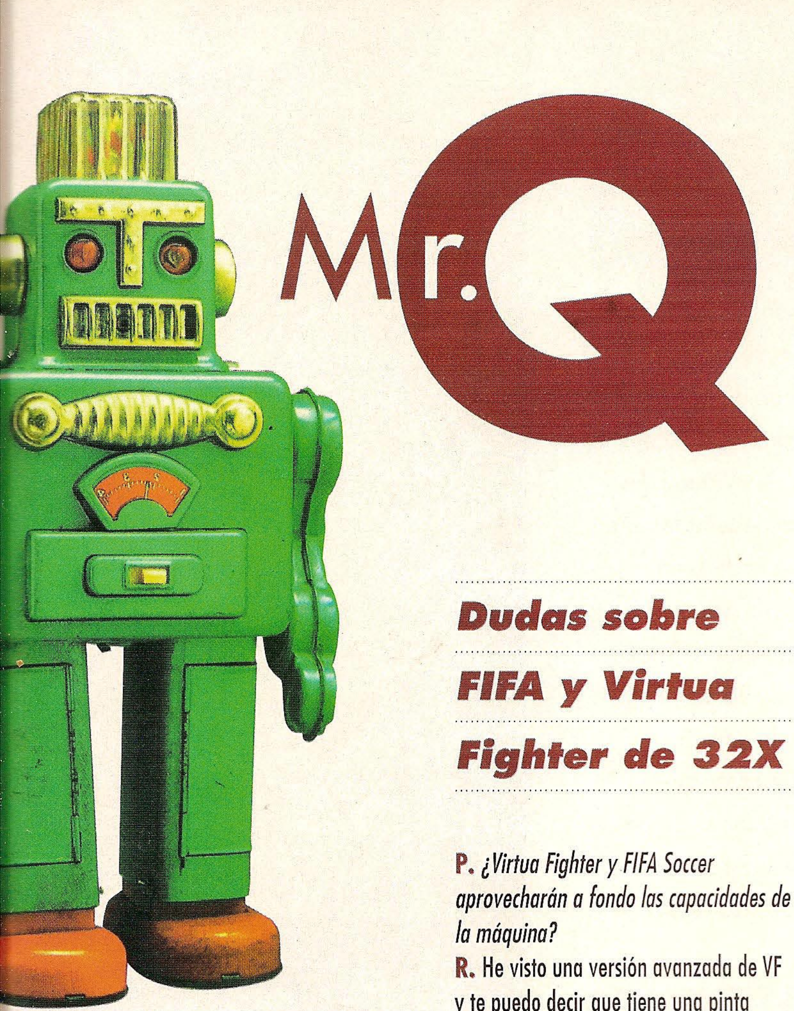
Apellidos ....

Dirección ....

Teléfono .... C.P. ....

Ciudad .... Provincia ....

Consola ....



Mr.Q

Dudas sobre FIFA y Virtua Fighter de 32X

P. *¿Virtua Fighter y FIFA Soccer aprovecharán a fondo las capacidades de la máquina?*
R. He visto una versión avanzada de VF y te puedo decir que tiene una pinta fantástica. No sé si MD 32X llegará al límite con él, pero sí que los programadores han explotado la máquina. En cuanto a FIFA Soccer, fíjate en el reportaje que publicamos el mes pasado.

P. *¿Merece la pena comprarse una 32X?*
R. Si cuentas con 30.000 pesetas y no quieres comprarte una Saturn sí. Además, pronto habrá interesantes juegos.



Probe Software ha sido la encargada de programar la versión para 32X de FIFA Soccer. Conservará la línea habitual de la serie.

P. *¿Es útil un pad de seis botones para MD 32X?*
R. Sí, hay muchos juegos que hacen un buen uso del pad de seis botones, aparte de que con el de 3 algunos otros se ven algo mermados en cuanto a control.

P. *¿Saldrá MK 3 para MD 32X?*
R. Hace un par de meses te hubiera contestado a esta pregunta con un no rotundo, pero ahora que los derechos están en manos de Acclaim, puede pasar cualquier cosa.

Alfredo Guerra Estévez, Cáceres.

Un recién llegado

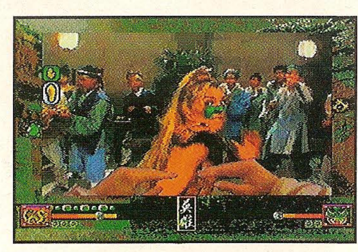
P. *¿Qué es una intro?*
R. Recibe ese nombre la secuencia que da entrada al juego. A veces es una animación; otras veces es una secuencia de vídeo digitalizado y otras es una pantalla estática. Eso sí, su denominador común es que suele ser espectacular.

P. *¿Qué es el Action Replay?*
R. Es una especie de cartucho que se coloca entre la consola y el cartucho de juego y ofrece la posibilidad de conseguir vidas extras u otra serie de ventajas a través de unos códigos especiales.

P. *¿Qué son los juegos tipo beat'em up?*
R. Son juegos en los que el protagonista es alguien o algo con capacidad para dar golpes de varias formas diferentes que va recorriendo un escenario mientras elimina enemigos.

P. *¿Y de desarrollo horizontal?*
R. Que los personajes se mueven en un único plano que se va desplazando hacia la derecha o izquierda.

P. *¿Qué juego es mejor de estos tres: Ristar, Earthworm Jim o Alien Soldier?*
R. Difícil me lo pones. La cosa está entre Alien Soldier y EAJ, pero yo me quedaría con el último.



Supreme Warrior de Digital Pictures es uno de los pocos juegos disponibles para MCD 32X.

P. *¿Existen juegos para Mega Drive + MD32X + MCD?*
R. Sí: Night Trap, Corpse Killer, Slam City with Scottie Pippen. Además, Sega está actualmente preparando media docena de títulos que verán la luz dentro de muy poco tiempo. Alguno de ellos puede ser Fahrenheit o Surgical Strike.
Manuel Jesús Nájera, Jaen.

Tardanza de los juegos en llegar a las tiendas

P. *¿Cómo es que tardan tanto en llegar a las tiendas los juegos que comentáis?*

R. Muy a mi pesar, y del de mis compañeros de redacción, los retrasos en los lanzamientos de los juegos son continuos, llegando a suceder cosas como las que me comentas.

P. *¿Ha trabajado la compañía Taito en la consola Mega Drive?*
R. Sí, en el pasado ha programado alguna que otra cosilla. Sin embargo, dudo mucho que vayan a sacar más juegos en el futuro.

P. *Sin contar con View Point, ¿qué más saldrá de Neo Geo en MD?*
R. Ni siquiera te puedo confirmar que View Point vaya a llegar aquí, así que imagínate cómo estarán el resto de conversiones.
P. *¿Qué otros juegos de fútbol saldrán para mi consola?*
R. Aparte de FIFA, no hay ningún otro título en espera, aunque no me

sorprendería que saltará la noticia en el próximo ECTS.

Mauro García Aracil, Alicante.

Quiero un Earthworm Jim

P. *Quiero un Earthworm Jim y no lo encuentro por ninguna parte, ¿qué hago?*
R. Prueba en las tiendas de importación, puede que accedan a traerte alguno de Inglaterra o Francia.

P. *¿Será el EAJ 2 más difícil y divertido que el primero?*
R. Sí, tendrá más niveles y muchas más cosas graciosas que el primero. Atento porque llegará en Octubre.

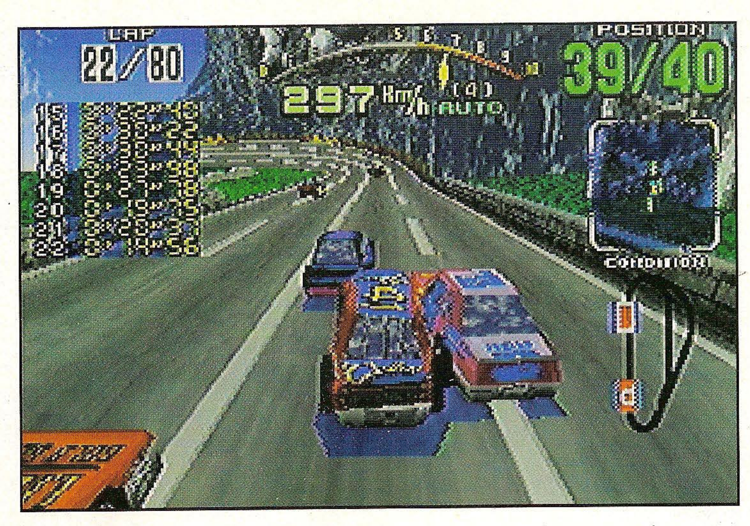
P. *¿Cuándo va a salir Sonic CD en PC?*
R. En Estados Unidos sale para Octubre-Noviembre. No te puedo confirmar que vaya a llegar aquí; de todas formas únicamente funcionará en máquinas con procesador Pentium o superior.

P. *¿Cuál es el juego de plataformas más difícil y mejor para Mega Drive?*
R. Prueba con Probotector o Alien Soldier.

Anónimo, Málaga.

Hablemos de Sega

P. *Si va a salir un VF para 32X, ¿saldrá también VF2 o VF3?*
R. Crudo lo tiene la 32X con el plan de lanzamientos previsto. Si era difícil convertir VF -que no tiene texturas- imagínate lo que puede ser la obra con VF2, como las Pirámides de Egipto. De momento nadie se ha pronunciado al respecto, así quepienso que no.



Sinceramente, ¿pensáis que 32X, con sus 50.000 polígonos por segundo sería capaz de presentar un Daytona que precisa, como mínimo, un hardware capaz de mover 300.000 polígonos por segundo? Particularmente pienso que sí, pero que ya no sería Daytona, así que...

P. *¿Por qué no sacan juegos de Saturn en 32X, aunque sean más lentos?*
R. No tiene sentido, perderían todo lo que los define como buenos juegos. Sí que se podría hacer un Daytona, pero perdería todo lo que hace que Daytona sea Daytona: esas texturas tan increíbles, esa velocidad tan endiablada...

P. *¿Por qué Sega u otras compañías no sacan algo parecido al Aero Fighters para MD o MD 32X?*
R. No parece que nadie esté dispuesta a invertir en soportes de dudosa presencia futura (MD) o aún no descubiertos por el gran público (MD 32X).

Víctor Torres Muñoz, Ceuta.

¿Qué hay de bueno en MCD?

P. *¿Merece la pena el adaptador de juegos USA del MCD? ¿funcionará con los futuros juegos de MCD 32X?*
R. Desde el punto de vista de la cantidad de títulos que hay allí y si tienes facilidades para conseguirlos aquí, sí que te lo recomiendo, más que nada porque allí hay gran cantidad de títulos y novedades para Mega CD. No, es muy probable que no funcione con los juegos de MCD 32X.

P. *¿Son compatibles Menacer y Justifier?*
R. No.

P. *¿Qué juegos buenos hay para MCD?*
R. Earthworm Jim, Jurassic Park, Soulstar, Lethal Enforcers II, Mickey Mania, Starblade, Snatcher...

Julio Ramos Guillén, Madrid.

Un buen juego de tenis

P. *¿Qué juego de tenis bueno me recomiendas?*
R. A mi gusto, el mejor es Pete Sampras, sobre todo ahora que va a salir el 96. Tienes algunos otros, como ATP Tour Tennis de Sega, que no está nada mal; o IMG International Tennis, de EA Sports, que tampoco es ninguna mala compra. La decisión final es tuya.

P. *¿Cuándo van a sacar Dragon Ball Z 2 de Mega Drive?*
R. La pregunta del millón, si lo supiera hace tiempo que la hubiera contestado. Bueno, en serio, no lo sé, pero me parece que Bandai está actualmente metida en otros fregados.

P. *¿Qué juego me recomiendas: ATP, Rise of the Robots o NBA Jam TE?*
R. Al Rise of the Robots ni te acerques. En cuanto a los otros dos, tú eliges: tenis o baloncesto. Lo cierto es que ambos están muy bien y son bastante majos en términos de calidad y jugabilidad.

Juan Enrique Montoya Velarde, Madrid.

Problemas con Road Avenger

P. *Tengo un Mega CD y he jugado al Road Avenger, pero cuando se me acabaron los continues le di sin querer a Format y ahora cada vez que me matan aparezco en la pantalla de presentación: ¿por qué? ¿cómo puedo arreglarlo?*
R. Con el Format lo que has hecho ha sido vaciar la memoria que tiene Mega CD para grabar partidas. Tendrás que llegar a algún punto en el que se grabe la partida para continuar a partir de ahí.

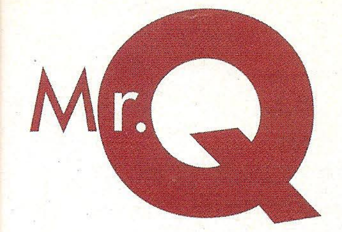
P. *¿Se pueden ver CD's de PC o Macintosh en Mega CD?*
R. No, no funcionarán.

P. *¿Habrá una segunda parte de Soleil?*
R. No te lo puedo confirmar pero puede que haya sorpresa.

P. *¿Qué es un Fergality en el MKII?*
R. Es un movimiento especial que permite ver la cara de un integrante del equipo de desarrollo de Mortal Kombat II en Acclaim. Se llama Fergality porque el tío en cuestión se apellida Fergal.

P. *¿Cómo es el Powermonger de Mega CD? ¿De qué va?*
R. Es un juego de estrategia tipo Dune II o Populous. Diriges un ejército y tienes que intentar conquistar el mundo.

Javier del Prado, Murcia.



Una difícil elección

P. *¿Cuál es mejor Saturn o Playstation?*
R. Dura pregunta. Ambas están muy parejas en cuanto a potencia se refiere, pero la última repuesta siempre la da la calidad de los juegos, y ya sabes que sólo con Saturn podrás jugar a las recreativas de Sega.

P. *¿Cuánto costarán en el mercado español y cuándo llegarán?*
R. Saturn cuesta 79.900 pesetas con Virtua Fighter y ya está en la calle. En cuanto a PlayStation, es probable que llegue a finales de septiembre, sin pack de juego y a 59.900 pesetas.

P. *Y de las 16 bits, ¿cuál?*
R. Mega Drive tiene un catálogo muy amplio de juegos y además puedes acoplarle un CD o un hardware de 32 bits para poder jugar con cosas como Virtua Fighter o Star Wars Arcade.

P. *¿Hay algún juego tipo Silpheed para Mega Drive?*
R. Tienes Star Wars Arcade o Stellar Assault, lo que ocurre es que son para MD 32X.

Juan Francisco, Sevilla.


Además de recreativa, Saturn tendrá otro tipo de juegos, como este Blackfire que aquí podéis ver en pantalla: se trata de conducir un helicóptero y abatir enemigos.

Sólo fútbol

P. *¿Qué diferencias hay entre FIFA Soccer '95, FIFA Soccer y FIFA International Soccer?*
R. FIFA Soccer y FIFA International Soccer son el mismo juego, FIFA Soccer '95 es la edición correspondiente al año 95 del cartucho anterior.

P. *¿Cuál es mejor?*
R. Obviamente, la edición del 95 ha mejorado de forma sustancial algunas opciones y los gráficos de la anterior versión.

P. *¿Podrías ponerme estos cartuchos de fútbol por orden de preferencia y puntuación?*
R. FIFA Soccer '95 y Fever Pitch Soccer al mismo nivel, 93 para ambos. 92 para Sensible Soccer y 91 para World Cup USA '94. Como puedes observar, se ven muy igualados y la verdad es que hay muy poca diferencia entre ellos, más que nada porque a nivel de juego son todos muy parecidos, sólo que algunos tienen más opciones que otros.



Fever Pitch ha saltado al campo para marcar un buen par de goles y distanciarse de títulos como Sensible Soccer o World Cup USA '94.

P. *¿Cuáles son para ti los tres mejores juegos de fútbol de Mega Drive?*
R. FIFA Soccer, Fever Pitch Soccer y Sensible Soccer.

P. *¿Qué juego de fútbol me recomiendas para mi edad (8 años)?*
R. Cualquiera de ellos es bueno, elige el que más te guste.

Francisco Javier Durán, Aspe (Alicante).

El alquiler de videojuegos

P. *¿Cuál es tu opinión sobre el alquiler de los videojuegos? ¿Lo consideras interesante?*
R. El tema del alquiler de los videojuegos no está exento de polémica. Algunas compañías, como Columbia, lo toleraron y estaban a favor de él; otras, como Sega o Nintendo, no se mostraban muy por la labor. La cuestión principal es como siempre los pingües beneficios que reporta al fabricante y los muchos que se queda el que alquila el producto. Sinceramente, opino que el alquiler de los videojuegos no es malo, puesto que beneficia al consumidor y le permite testear un producto durante un tiempo para evaluar si una compra posterior le satisfará.
Intentar compararlo con el mundo del vídeo es un poco disparatado, puesto que las películas son producto de ver una vez y devolver, aparte de que su costo es bastante menor. Además, se producen una serie de actuaciones exclusivas, caso de la salida de películas exclusivamente en alquiler para ver la luz como venta seis o siete meses más tarde, hecho este que está totalmente aprobado por todas las compañías videográficas españolas y que cuenta con el apoyo total y legal de los establecimientos dedicados a la venta y alquiler de películas. Todo ello es perfectamente legal y está muy controlado.

Abraham Santana Rodríguez Cartagena (Murcia).

Astérix and the Great Rescue

P. *¿Me podrías dar algunos passwords para el Astérix and the Great Rescue, que me trae mártir?*
R. Apunta estos, que seguro que te vendrán muy bien:
Niv 3: VIENNA
Niv 4: AVALON
Niv 5: DULCIS

Santos Ramírez, Puertollano (Ciudad Real).

Concurso de dibujo POWER RANGERS LA PELÍCULA

Envíanos un dibujo de tus héroes favoritos y consigue estos "powerosos" premios:

20 CARTUCHOS DE POWER RANGERS PARA MD.



COLECCIONES DE 10 VÍDEOS DE EPISODIOS T.V. POWER RANGERS.



RELOJES DESPERTADOR DE POWER RANGERS.

PolyGram Video



Bases concurso POWER RANGERS

1.- Podrán participar en el concurso los lectores de la revista TODOSEGA que envíen su dibujo junto al cupón de participación (no valen fotocopias) a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, S.A.
TODOSEGA
Apartado de Correos 400.
28100 Alcobendas (Madrid).
Indicando en el sobre:
CONCURSO POWER RANGERS

2.- De entre todos los dibujos recibidos se elegirán 5, que serán premiados con una colección de 10 vídeos de la serie de TV "Power Rangers", un cartucho del juego "Power Rangers" para MegaDrive y un reloj despertador "Power Rangers" cada uno. Igualmente se seleccionarán otros 15 trabajos que serán premiados con un cartucho "Power Rangers" y un reloj despertador "Power Rangers". El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3. - Sólo podrán participar en el sorteo los trabajos recibidos con fecha de matasellos desde el día 18 de septiembre 1995 al 31 de octubre de 1995.

4. - La elección de los ganadores se realizará el día 3 de Noviembre 1995, y algunos trabajos seleccionados se publicarán en un próximo número de TODOSEGA. La lista de ganadores será publicada al completo.

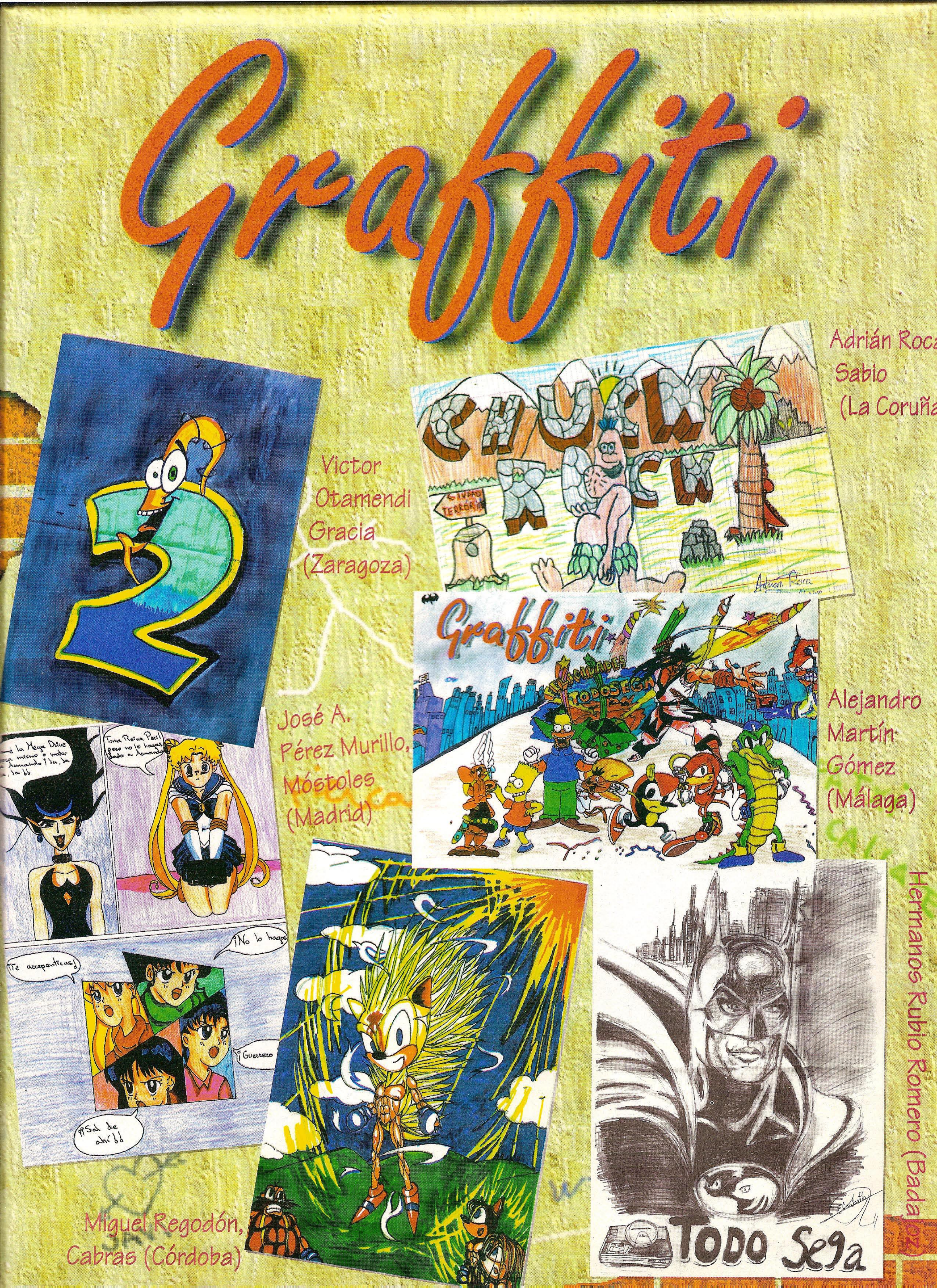
5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.-.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso.

CUPÓN PARTICIPACIÓN CONCURSO POWER RANGERS

Nombre .... Edad ....
Apellidos ....
Dirección ....
Localidad ....
Provincia ....
C.P. .... Tel. ....


Graffiti
Adrián Roca Sabio (La Coruña)
Victor Otamendi Gracia (Zaragoza)
José A. Pérez Murillo, Móstoles (Madrid)
Alejandro Martín Gómez (Málaga)
Hermanos Rubio Romero (Badajoz)
Miguel Regodón, Cabras (Córdoba)
Graffiti
TODOSEGA
¡No lo hagas!
¡¡Sal de ahí!!
TODO Sega

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

Marta Juan Pujol, Bunyola (Baleares)

Andrea Otamendi Gracia, 4 años (Zaragoza)

Laura Pérez Seguer (Zaragoza)



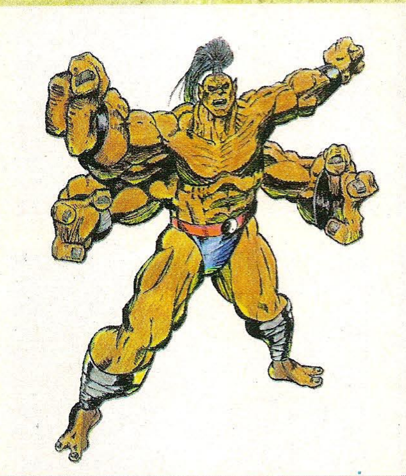


Andrea lo tiene claro, a sus cuatro añitos ya ha sido capaz de descubrir cuál es la pesadilla de Sonic: los anillos. Va para ella esa fabulosa bolsa deportiva. El resto, ya sabéis, "Puzzle Ball Sonic". Seguid enviando dibujos, los esperamos.

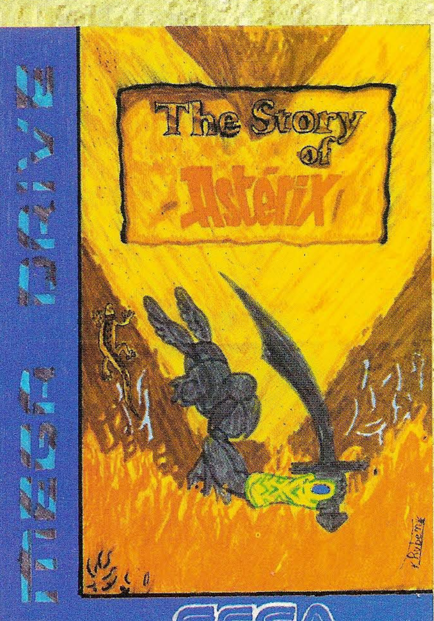


Agustín Guaza (León)





José L. Jurado, Inca (Mallorca)



Nicolás Moreno Alfaro, Elche (Alicante)

Shining Force II

2ª Parte

Continuamos con la segunda parte de la guía de juego para el cartucho rolero «Shining Force II». Relatado por Sir Archibald Bradley, todo un especialista.

Por Sir Archibald Bradley

Capítulo 2.1

El viaje a Yeel



El primer ministro convocó a todos los soldados y los mandó a eliminar al Gizmo fugado. Sir Astral seguía recuperándose y cuando recobró el conocimiento comentó lo útil que sería tener en nuestras filas a un estudioso de la historia de la Isla de Grans. El elegido fue Hawel. Su casa estaba al noroeste de Yeel, pero como no había soldados en el castillo tuvimos que ser nosotros los que iniciamos el viaje en su busca tras equiparnos en la tienda del pueblo. Allí fue donde el bonachón de Jaja se nos unió. Ya éramos 4 y yo tenía el presentimiento de que no sería así por mucho tiempo.

La tranquilidad del viaje duró poco. Nada más abandonar Granseal nos las vimos con algunos monstruos **(batalla 2-1)**, pero no nos retrasaron mucho y pudimos llegar a Yeel sin problemas. Allí conocí a Kazim, el pupilo de Hawel **(4)**, que se ofreció a llevarnos hasta la casa de su maestro **(2)**. Nuevos monstruos se cruzaron **(batalla 2-2)** **(3)** y **(5)** en nuestro camino y acabaron igual que sus amigos de antes: convertidos en puntos de experiencia y en monedas de oro.

Sus últimas palabras nos alertaron sobre lo peligroso que era la rotura del sello de la torre

Por fin llegamos al hogar de Hawel sólo para ver como el historiador yacía en el suelo agonizante **(1)**. Los soldados del reino de Galam habían llegado antes que nosotros.. Sus últimas palabras nos alertaban sobre lo peligroso que era la rotura del sello de la torre. Tras aquella puerta mágica se ocultaba un terrible demonio...



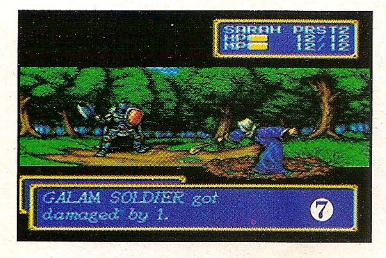




What can I do for you?
Oh, you would like to see my master?
4







Capítulo 2.2

El viaje a Yeel II



La imperiosa necesidad de recuperar las dos joyas que cerraban la puerta de la torre nos guió de vuelta a casa. La unión de Kazim al grupo nos llenó de esperanza. Desgraciadamente los autores de la muerte de Hawel nos esperaban cerca de allí **(6) (8)** y a pesar de luchar bravamente **(batalla 2-3) (7)**, nos apresaron llevándonos a Galam.

Desperté en las oscuras mazmorras sin saber cuánto tiempo llevaba allí. Galam y Granseal habían sido siempre aliados y estos ataques eran injustificados. A no ser que el Rey de Galam tuviera algo que ver con el sello roto... Algo que nuestros compañeros de celda confirmaron **(9)**. El ejército de Galam se había movilizado y avanzaba hacia Granseal.

Un ladrón llamado Slade que compartía encierro con nosotros se ofreció a ayudarnos a escapar **(10)**. A cambio le llevaríamos con nosotros. Nuestra situación era desesperada y acepté, a pesar de que descubrimos que él había robado en un principio las joyas sagradas, desencadenando esta particular catástrofe **(11)**. Era hora de partir **(12)**.



Batalla 2.1

•

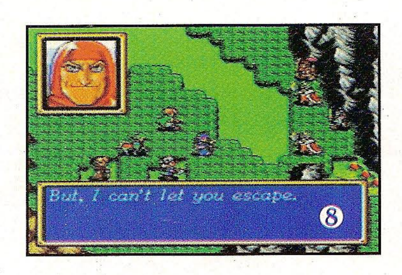
Enemigos:
OOZE (4) / HUGE RAT (2)

•

Puntos de Vida:
OOZE: 5 / HUGE RAT: 5

•

Puntos de Magia:
OOZE: 0 / HUGE RAT: 0







En la celda descubrimos que teníamos compañía: un vulgar ladrón llamado Slade y sospechosamente familiar.



El ladronzuelo había sido el causante de la catástrofe que nos hayábamos viviendo, pero se incorporo al grupo.







Batalla 2.2

•

Enemigos:
OOZE (4) / HUGE RAT (2)

•

Puntos de Vida:
OOZE: 5 / HUGE RAT: 5

•

Puntos de Magia:
OOZE: 0 / HUGE RAT: 0

Batalla 2.3

•

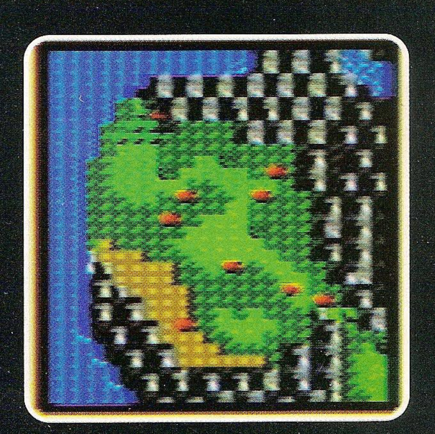
Enemigos:
HUGE BATS (3)
SOLDADOS GALAM (3)
ARQUEROS GALAM (2)

•

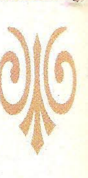
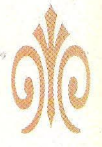
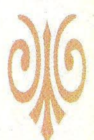
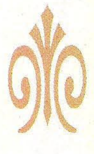
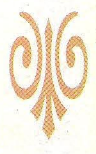
Vida:
HUGE BATS: 11
SOLDADOS GALAM: 11
ARQUEROS GALAM: 15

•

Puntos de Magia:
HUGE BATS: 0
SOLDADOS GALAM: 0
ARQUEROS GALAM: 0



OBSERVACIONES:
El Huge Bat vuela y por lo tanto no le afecta el estado del suelo.










Novedades Roleras

SERGIO COLOMINO.
Prat de Llobregat (Barcelona).

P. Estimado Sir Archibald, me gustaría comprarme un JDR y te hago estas preguntas para que me ayudes a decidirme: 1.- He oido decir que es posible acabarse el juego «Story of Thor» en menos de cien horas (aunque luego haya habitaciones y niveles secretos). ¿Pasa lo mismo con el «Soleil»?

2.- En el «Soleil» ¿se pueden coger varios tipos de armas y armaduras, o sólo se puede utilizar a los animales? ¿Y en el «Story of Thor»?

3.- ¿Cuál de los siguientes juegos dura más?: «Soleil», «Story of Thor», «Shining Force I», «Shining Force II».

4.- ¿Cuál de los cuatro anteriores es más complicado?

R. 1.- Todo depende de lo que tardes en "coger el buen camino". Si te atascas es posible que no sean 100 sino 1000 las horas que te dure un juego, asi que no hay que obcecarse. Hay que disfrutar desde el principio, examinar todo con cuidado y no pasar por alto ningún detalle. Si haces esto tus JDR te durarán más y los saborearás mejor. De todas maneras la duración de los dos juegos es muy parecida.



A la vuelta del verano se inician otra vez las discusiones escolares o laborales sobre el rol. Tranquilos, Sir Archibald está aquí para solucionarlas.

2.- La verdad es que no se puede cambiar de arma en todo el juego. Siempre se lleva una espada, lo que ocurre es que se puede mejorar su efectividad a base de combinar los animales que tengamos. De esta forma nuestra espada congelará, quemará, servirá de imán, etc, etc. En el «Story of Thor» las armas (muchas y diferentes) te las dan los enemigos caídos y su duración es limitada (salvo sorpresas ocultas). En ninguno de los dos juegos existen tiendas para comprar armas nuevas.

3.- Los juegos de la saga «Shining Force» se llevan la palma

4.- Depende de lo hábil que estés resolviendo los enigmas que encuentres. En «Soleil» y «SoT» el asunto está también en manos de tu habilidad para saltar, derrotar enemigos y encontrar puertas. En los otros entra en juego la estrategia.

¿Cómo es el «Exo Squad»?

VICTOR LAGAR FERNANDEZ.
Utiel (Valencia).

P. Hola amigos del Club. Me llamo Victor y quisiera, a ser posible, que me mostraras alguna pantalla del «Exo Squad» y también hacer algunas preguntas:

1.- ¿Para cuándo y cómo serán «Exo Squad» y «Light Crusader»?

2.- ¿Serán más difíciles de pasar que el "Soleil" o el "Story of Thor"?

3.- ¿Será «Light Crusader» el mejor juego de rol?

4.- ¿Habrá algún otro lanzamiento de JDR sin contar «Phantasy Star IV»?

5.- Ordena de mejor a peor los

Jubilación anticipada

Siempre tuve mucho cariño a mi montura. Durante muchos años me sirvió bien y ni en los momentos más duros me falló. Creo que llegó un momento en el que la compenetración fue tal que no tenía que dar una orden para que ésta fuera obedecida.

Las risas que su aspecto desgarbado provocaba entre mis compañeros de taberna contrastaban con los gritos desencajados de mis enemigos al ver como se les avalanzaba en el campo de batalla. Era un buen compañero... Desgraciadamente los años no le perdonaron el descaro con el que luchó contra el destino y una amarga noche me abandonó para ver cara a cara a los dioses. Fue una triste despedida.

Buscar un nuevo compañero no me ayudó mucho. Cada vez que entraba en un mercado me intentaban vender veloces "pura sangre" con apariencia de animal mitológico. "Son más rápidos que tu anterior caballo", "Es la montura perfecta para un hombre de su tiempo", "Es capaz de tirar de un carro, llevar a los niños a la escuela y hacer la compra él solo" o "Se aprecian más colores reflejados en su pelo haciéndole más bello" eran algunos de los argumentos que los vendedores usaron para convencerme. ¡Infelices mercaderes!. Jamás entenderían que mi relación con mi caballo era mucho más profunda que la velocidad o la belleza de líneas. Simplemente nos divertíamos juntos. Sin más exigencias.

Puede que con el tiempo decida comprar un animal (para mi es vital tener uno) pero por ahora prefiero esperar y ver si es cierto todo lo que me ofrecen.

Desgraciadamente yo he perdido para siempre a mi compañero porque si no fuera asi seguiría con él aprovechando tantos buenos ratos como sé que me daría.

En fin, seguiré yendo a pie un poco más...

Por Sir Archibald Bradley



JDR en castellano que hay y los que van a salir.

R. 1.- «Exo Squad» saldrá para el mes de noviembre mientras que «Light Crusader» ha adelantado su salida que estaba prevista para últimos de año. Definitivamente saldrá en septiembre. El primer juego está basado en la serie de dibujos animados y será un arcade (con fases de beat'em up de avance horizontal). El otro juego será "parecido" a «Landstalker» y a «The Immortal» por el tipo de vista aunque tendrá importantes novedades como ya habrás podido comprobar en estas páginas.

2.- «Light Crusader» promete serlo a pesar de llevar una batería para grabar partidas.

3.- "Posiblemente". Es broma. Aún no se puede decir con seguridad pero tiene todas las papeletas para estar entre los mejores.

4.- Igual Saturn nos sorprende con alguna "cosilla" made in Japan. Yo no pierdo la esperanza.

5.- Prefiero no hacer listas de juegos mejores y peores.

Dudas generales sobre los JDR

ANTONIO JESUS HERAS. Jaén.

P. Hola amigos de Sega & Rol. Ahí va una montaña de dudas que tengo sobre los JDR: 1.- Tengo problemas en el juego «The Immortal» para librarme de Mordamir. ¿Qué hago?

2.- ¿Cuántas partes tiene la saga «Dungeons & Dragons»? 3.- ¿Es «Landstalker» la tercera parte de «Shining in the Darkness»?

4.- ¿Qué es una aventura conversacional?

5.- ¿El juego «Scoby Doo» (o algo así) es una aventura gráfica? ¿Saldrá en España?

R. Vaya oleada de preguntas Antonio. ¿Las has estado acumulando hasta hoy?. Nada chico, voy a tratar de responder a todas.

1.- Cuando llegues a la guarida del dragón (localizada en el centro de la habitación de abajo) verás una fosa. No te cuelgues, déjate caer y llegarás al centro de ella. Usa la magia cegadora y gasta los 6 hechizos. Selecciona ahora la magia del fuego para protegerte del siguiente ataque. Levanta el amuleto pero no leas las runas. Aparecerá Mordamir y se llevará el amuleto. Selecciona el hechizo sónico para evitar los ataques de Mordamir. Vuelve a utilizar la estatua otras dos veces al tiempo que te ataca. Ahora quítale el amuleto usando el hechizo magnético y ya será tuyo.

2.- Su aparición en España quedó limitada a una sola entrega y creo que ni siquiera en la cantidad debida para un título de esa categoría.

3.- No, «Shining in the Darkness» pertenece a la serie «Shining Force».

4.- Es aquella aventura en la que las órdenes las tenemos que dar tecleando. Por eso este tipo de juegos tuvo mucha aceptación en los primero ordenadores caseros.

5.- Sunsoft lleva bastante tiempo anunciando la salida de «Scooby Doo» (una especie de aventura con objetos para recoger y cosas así) "para dentro de poco". El problema es que ya hace muchos meses que dice lo mismo... y no hay cartucho en la calle.

¿«Soleil» en Master System?

RUBÉN CORDOVILLO ESPINOSA. Torrelavega (Cantabria).

P. 1.- ¿Saldrán próximamente versiones para la Master System II de los juegos «Shining Force II» o del «Soleil»?

2.- ¿Qué opinión tienes sobre el «Phantasy Star» y el «Spellcaster»?

3.- ¿Cuál es el mejor cartucho de rol para la MS?

R. 1.- En principio no existen versiones MS de dichos juegos, pero aunque los hubiera, permíteme que dude de que llegasen a salir en España. La versión Game Gear del «Shining Force» existe y se llama «Sword of Hadja», pero no parece que llegue nunca.

2.- Puestos a elegir la cosa es sencilla. «Phantasy Star» es un JDR "como Dios manda" y «Spellcaster» no pasa de ser un arcade con tintes aventureros.

3.- Yo me quedo con «Phantasy Star» pero reconozco que gráficamente no es ninguna maravilla.

Intercambio de información

ALBERTO MAJAN CORTIJO. Madrid.

P. Tengo 12 años y una MD desde hace 4. La mayor parte de los juegos que han caído en mis manos me los he pasado sin problemas. Por eso me interesan ahora los JDR ya que parecen más difíciles que los otros. Me interesaría tener más información sobre estos juegos y ponerme en contacto con gente de Madrid con quien intercambiar juegos. Mi teléfono es el 3200419 por si alguien necesita trucos o desea ponerme al día.

Sobre «Shining Force II»

OSCAR GONZALEZ GRANERO. Honrubia (Cuenca).

P. Hola, tengo el «Shining Force II» y me he atascado después de matar al Kraken y llegar al poblado: ¿Cómo puedo hablar con el DR. Rhode? ¿Qué tiene que hacer con la chica ciega? ¿Cómo se consigue "The Achilles Sword"?

R. Para solucionar tu atasco te recomiendo que mires la respuesta que ante la misma pregunta le di a Loli Picazo en el número 23. Por cierto, la chica que te acompaña se cabrearía mucho si supiera que la llamas así: es un chico.



GAME GEAR

James Pond 3

Selección de nivel y otras opciones

El agente secreto más famoso de los mares del Sur se encuentra en apuros. Más vale que le ayudemos con estas interesantes claves secretas. Para acceder a la opción secreta, debéis introcudir esta clave en la pantalla de passwords: Queso rojo, ratón amarillo, gato verde, perro rojo, y en el último lugar cualquiera de estos simbolos dependiendo de qué opción busquéis:

Pez rojo: Invulnerabilidad.
Corazón rojo: Vidas infinitas.
Libro Rojo: Mapa abierto, acceso a todos los niveles.
Por último, dirigíos a Exit en la pantala de passwords y comenzaréis con el truco en funcionamiento.

Nombre	Apodo	Inic.	Combi.
Mascora gorila	Suns gorila	GOR	1, Start, 1
Mascora Hornet	Hugo	HGO	2, Start, 1
Mascota Wolf	Crunch	CRN	Start, Start, 2
Mascota Bulls	Benny	BNY	1, Start, 1

Marko's Magic Footbal

Códigos de nivel

Hace unos meses os revelábamos las claves de la versión de Mega Drive. Pues bien, ahora ha llegado el momento de hacer lo mismo con el juego portátil. Ahí van esos códigos:

Nivel 2 - THE CELLARS: WINERACK
Nivel 4 - THE SEWERS: PIPELINE
Nivel 6 - THE PARK: DUCKPOND
Nivel 8 - TOY FACTORY: JACKNBOX

Ristar

Passwords de nivel

Los poseedores de la versión portátil también tienen derecho a recibir los passwords que les permitan concluir el juego:

Nivel 2: JYUN
Nivel 3: MITO
Nivel 4: KAKO
Nivel 5: MIHOU
Nivel 6: RYUJYU

VUESTROS TRUCOS

MASTER SYSTEM
STAR WARS

Realiza lo siguiente para aumentar el nivel de dificultad: cuando aparezca el logotipo de "LucasFilm" presiona los botones 1 y 2 mientras giras el pad en sentido de las agujas del reloj. Verás que aparece el logotipo de Sega en la esquina superior izquierda de la pantalla. El resultado será que no podrás escoger otro personaje que no sea Luke ni utilizar su espada de luz.

ASTERIX AND THE SECRET MISSION

Cuando estés mal de energía, encuentra alguna olla donde haya comida y rómpela. Sal de la pantalla y vuelve a entrar otra vez, ¡la olla se encuentra otra vez allí! Repite la operación hasta que consideres que estas suficientemente repuesto.

Jordi Mañe Fort, Reus (Tarragona).

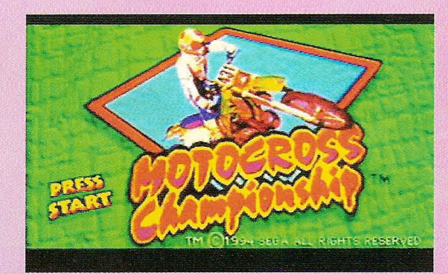
MD 32X

Motocross Championship

Códigos de nivel en Superbike Pro

Seguro que no os han venido nada mal los passwords que os dimos en un número pasado para los niveles Amateur y Expert. Pues bien, si ya os saben a poco, aquí tenéis las claves para el nivel más difícil, el Superbike Pro de 500 c.c.

1. AGDAAAAAAA]M
2. sWwwBEJAooM
3. 8mQxCGPAQJN
4. f7wBEkYA4pN
5. KLpifPeAKYO
6. ZnRzGS[A4qO
7. n3BkoVtAgLP
8. AEiUPZ1AEsP
9. CayOKe9AKMQ
10. jdg1LgGEBtQ
11. HDLmMjQBkNR
12. fOj2OoWBEuR





Space Harrier

Continuar en el mismo sitio y menú secreto

Una ayuda para aquellos que tengan dificultades con este clásico de Sega. Para poder continuar en el mismo sitio en el que os han eliminado, debéis presionar y sujetar A y C al mismo tiempo en el segundo pad, en el momento en el que vayáis a regresar al juego. Así de sencillo.

Para acceder a un menú secreto lleno de opciones, pulsad simultáneamente A, C y Start en el pad 2 cuando veáis aparecer en logo de Sega. Una voz os advertirá de vuestro éxito. Después, en la pantalla de presentación, pulsad al mismo tiempo A, B, C y Start en el pad 1 y entraréis en un menú secreto, con opciones tan interesantes como el test de sonido o el Modo Continue.

Toughman Contest 32X

Códigos para ventajas curiosas

Aunque el cartucho no haya pasado por nuestras páginas, sabemos que está a la venta en nuestro país, y que probablemente algunos de vosotros lo hayáis adquirido. Introducid estos passwords en el menú de ídem:

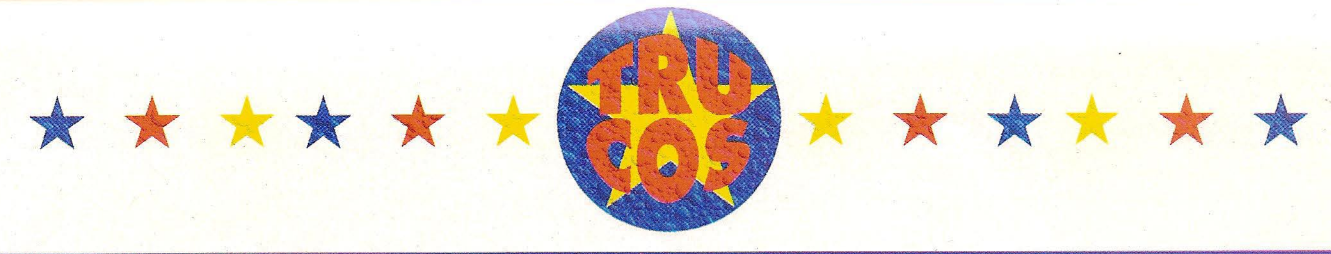
RUBE: el jugador 2 pierde la cabeza.

FQSTER: el jugador 2 es totalmente negro y muy rápido.

2LT: apaga el reloj y debes knockear tres veces para ganar.

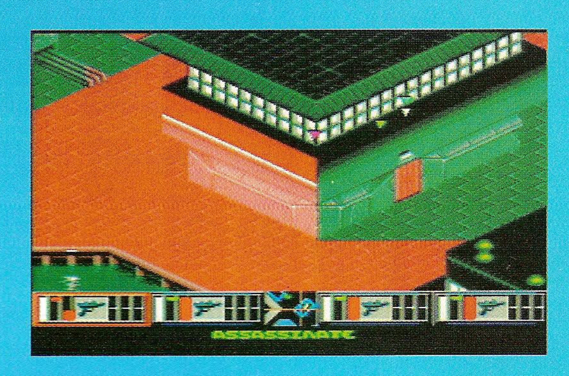
HYPPER: modo acelerado, todo va a doble velocidad.

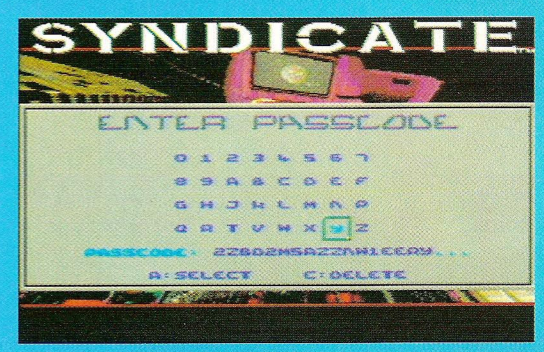
MAXX: el jugador 1 no sufre daño de ninguna clase.

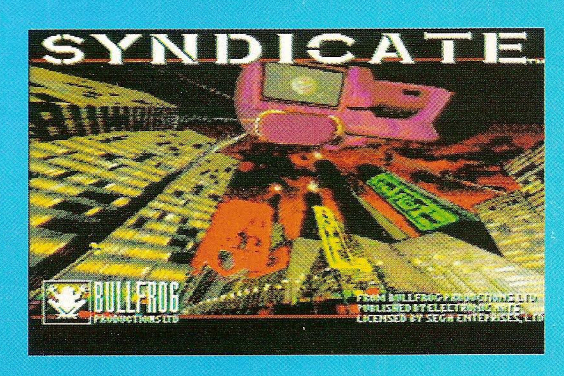


MEGA DRIVE

NOMBRE DEL ESTADO	DINERO	ARMAS	PASSWORD.
EUROPA OCCIDENTAL	30.000		7RRKEY2GE.
ESCANDINAVIA	40.000	LANZALLAMAS	PK3G4PQ6DL.
EUROPA CENTRAL	75.000	LARGO ALCANCE	WY49XJZOVJN4.
EUROPA DEL ESTE	78.000	UZI	7QQL1GD5P2D.
URALES	141.000	MINI-PISTOLA	PQR2COMV8839OK.
SIBERIA	150.000		Z5C196MV883G3.
KAZAKHSTAN	138.000		V1C21DHPO83QB.
MONGOLIA	168.000	LASER	B6V1A5HPO83Q3.
KANCHATKA	300.000		39W1A5HPOC7Q7.
IRAN	297.000		FRO1WKHPOD6Q7.
CHINA	345.000		F6Z2ZRFGPOD6Q7W2.
INDIA	609.000	BOMBALEGS	2 83X3COGPOD6Q5Y2.
LEJANO ESTE	711.000	ARMS V2	LNL249GP496Q5Y228.
PACIFICO	747.000		MYX3HXGN596Q5Y22Q.
ARABIA	849.000	CHEST V2	K632F2G6M96Q5EJ2Q.
IRAQ	890.000		KO5359G6PB6Q5EK3Q.
ALASKA	1.092.000	HEART V2	JXR2TPG6PB6Q56V3Q.
LYBIA	1.239.000	EYES V2	EY6CH75AZVJQ5YYZR.
SUDAN	1.290.000		FH8D3L5AZVJQ5YYXV.
NIGERIA	1.344.000	BRAIN V2	T2EEET5AZZNQ5YYRY.
MAURITANIA	1.299.000		7YFDWB5AZZNQ5YYRY.
CALIFORNIA	1.275.000		7EZD4K5AZZNQ5EERY.
YUKAN	1.293.000		2ZBD2M5AZZNW1EERY.
ROCKIES	1.242.000		5ARCJ45AZZNW166RY.
MEDIO OESTE	1.251.000		2LODCV5AZZNW122RY.
COLORADO	1.347.000	ESCUDO ENERGIA	25HEFV52PZNW123QY.
ESTADOS DE SUR	1.140.000		KKNBP472PZNW1238E.
TERRITORIOS NOROESTE	1.158.000		G53CET72PZ6C1238A.
MEXICO	1.284.000		GXVD1L72PZ6C12388.
COLUMBIA	1.152.000	PISTOLA GAS	95TCCP82PZ6C12388V.
VENEZUELA	1.242.000		91YCJBA2PZ6C12388R.
BRAZIL	1.248.000	LEGS V3	N99DDMAOMZ6C12388Q.
URUGUAY	1.935.000	CHEST V3	D6XLHW60GQ4C12388Q74.
ARGENTINA	1.962.000		AFKLTP60GQ4C12388Q7C.
INDONESIA	2.157.000		ABPNRN60GQ4C12388Q7E.
WESTERN AUSTRALIA	2.229.000		8R7PGY60GQ4C12388Q3A.
TERRITORIOS NORTE	3.237.000	EYES V3	9R731T60GGCC12388Q18.
SUR NUEVA GALES	2.634.000		RPQVMR80GGCC12388QO9.
ZAIRE	2.538.000	ARMS V3	PQRTLR8000CC123888G9.
KENYA	2.280.000		LRVPFDAOOOCC12388OQ9.
MOZAMBIQUE	2.247.000		1J5PTL6000CC12388OG1.
NUEVA INGLATERRA	2.919.000		1TDYKL6OOOCC12388OG1.
TERRITORIOS NORESTE	2.418.000		GVXRZZ6000441O188OG1.
NEWFOUNDLAND	2.682.000		YEEV576000440118800G1.
GREENLAND	2.727.000		E6YWHT80000001188OG1.
PARAGUAY	2.793.000		EAJXYL80000001188OGH.
SUDAFRICA	2.934.000		FAKYC580000001188001.
ARGELIA	2.935.000		NAAV5980000000088001.







SYNDICATE

Todos los passwords

La larga duración de este juego habrá desesperado a más de uno. En la columna de la derecha tenéis una lista con todos, absolutamente todos los passwords del juego. Asimismo, os ofrecemos también datos tan interesantes como el dinero que tendréis al introducirlo y el lugar del mundo al que seréis transportados con el mismo. Además, también podéis observar el arma que tendréis a vuestra disposición.



MEGA DRIVE

Ballz

Acaba con el adversario

Una pequeña sorpresa para los que ya creíais haber descubierto todo en este juego. Cuando la barra de energía de vuestro rival esté casi acabada, presionad arriba 2 veces para un poderoso vuelo, y despues presionad A cuatro veces para completar el movimiento final.

The Chaos Engine

Códigos de Action Replay

Aquí tenéis unos cuantos códigos de Action Replay, que por su indudable interes merecn ser tratados aparte:

•FF41140006: Armas especiales ilimitadas para el jugador 1.

•FF418A0006: Armas especiales ilimitadas para el jugador 2.

•FF410F0010: Empezar con el poder de fuego máximo para el jugador 1.

•FF41850010: Empezar con el poder de fuego máximo para el jugador 2' -FF094500FF: Dinero infinito para ambos jugadores.

•FF096300XX: Reemplazar las XX por el nivel en el que queráis empezar.

Dragon

Test mode, más dificultad y energía infinita

La historia de Bruce Lee está llena de misterio, y un juego dedicado a él no podía ser menos. Aquí tenéis unas claves secretas para acceder a diversas opciones:

- Chi infinita: en la pantalla de "Game Select", resaltad la palabra Game y pulsad Start, C, A, B, Start, Si lo habéis hecho bien, un flash iluminará la pantalla.

•**Test mode:** para acceder a un menú secreto, dirigíos a la pantalla de opciones e iluminad "movies". Después pulsad A, B, A, C, A, B. Un nuevo flash os indicará que todo ha funcionado.

•**Más dificultad:** en el menú de opciones, iluminad la palabra "Dificulty" y presionar B, A, izquierda, izquierda y Start. Veréis un nuevo flash. Pulsad ahora derecha hasta que aparezcan las palabras "For Paul...".

Fifa Soccer '95

Códigos de Action Replay

Además de toda la retahila de trcuos que ya os mostramos en su momento, podéis sacarle mayor partido al juego si os apuntáis estos códigos de Action Replay:

•FFFA5 10000: Los goles del jugador 1 no suben al marcador.

•FFE2C 300XX: Sustituyendo las dos XX por números podréis elegir el tiempo de duración del partido.

NHL Hokey 95

Jugar partidos de 30 segundos

Desde luego, en este juego todos los trucos van orientados a hacer trampas.

Ahora se trata de jugar una pequeña prorroga de 30 segundos. Para ello, empezad una partida cualquiera y dirigíos a la pantalla de "Control Setup". Ahora, sujetad A, C y Start y esperad a que aparezca la pantalla de "Scouting Report".

Volved a pulsad y mantened los botones A, C y Start de nuevo para hacer que aparezcan las "Game Options". Seleccionad "Abort Game" para volver al comienzo, y ahora podréis comprobar como se pueden elegir periodos de tan solo 30 segundos. Entonces será fácil ganar todos los partidos.

Jelly Boy

Códigos secretos

Además de los passwords normales, que ya os ofrecimos en una ocasión anterior, el juego cuenta con otros passwords que os concederán una serie de ventajas:

10 Vidas: WHCTLH WMFPCD RWTNWW TTCTLW.

20 Vidas: STSHTY NRTCLW FHSMGS SHLWTN.

Unas nota en cada mapa: YRRTLM WFCMGW HBVCBW HLGHWD.

Todas las puertas abiertas: MTBCNM MTGWTT PMYWTC TSMFTM.

Truco: HHMHCP SHTWHW MFMTHT SCHMLM.

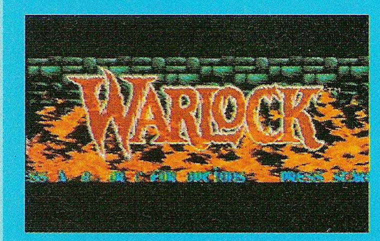
Warlock

Passwords de nivel

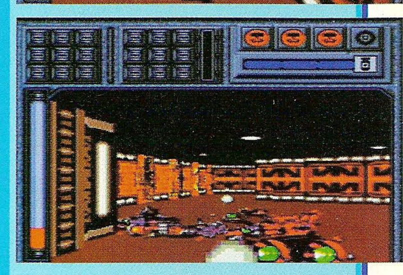
Mucha magia y muchos hechizos, pero sin estos passwords lo váis a tener difícil para llegar hasta el final:

Nivel 2: SRVDR
Nivel 3: BGSTR
Nivel 4: PLEUP
Nivel 5: PGBRL
Nivel 6: DINSJ
Nivel 7: NRVNA
Nivel 8: NLYNG
Nivel 9: BTBYS
Nivel 10: PRDIG
Nivel 11: SCFSH









Blooodshot

Claves secretas

Para conseguir acceder a todas estas ventajas, debéis pausar el juego e introducir las siguientes claves: - Arriba, A, arriba, A, A, abajo: para pasar de nivel.

•Abajo, abajo, B, C, arriba, arriba: para conseguir la llave roja.

•Arriba, arriba, B, C, abajo, abajo: para conseguir la llave amarilla.

•C, C, B, A, abajo, abajo: para conseguir el máximo oxígeno.

•B, B, B, derecha, abajo, izquierda: para rellenar el armamento.

•Izquierda, derecha, C, A, B, derecha: para el Ricochet.

•A, A, izquierda, derecha, izquierda, derecha: para las cerraduras.

•Izquierda, B, C, abajo, abajo, derecha: para el cañon estilo BGF.

•C, arriba, arriba, derecha, derecha, A: para el fuego rápido.

•A, A, A, derecha, A, derecha: para el Tribolt.

•Arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, derecha: para el Piercer.

•Arriba, abajo, arriba, derecha, B, C: para las granadas.

•Arriba, B, arriba, A, B, B: para el Spray.



MEGA DRIVE

Road Rash 3

Claves secretas

Parece que no se acaban nunca los trucos de este juego. Ahora disponemos de algunos códigos que debéis introducir en la pantalla de presentación, utilizando el pad de control, colocado en el puerto 2 y los botones A, B, y C. Si el código es aceptado, oiréis el sonido de un motor, si no, será mejor que lo intentéis de nuevo.

•A, B, derecha, A, C, A, abajo, A, B, derecha, A: para conseguir todo tipo de accesorios, dinero y armas.

•C, izquierda, arriba, B: Conseguir 1100 $, club, cadena y empezar en un nivel avanzado.

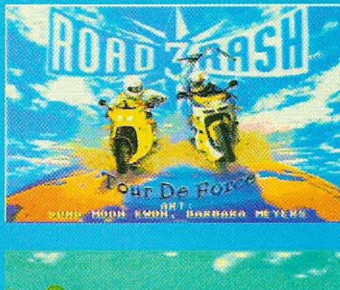
•Derecha, A, abajo: para elegir cualquier tipo de arma e incrementar la agresividad de los contrarios.

•B, izquierda, arriba, derecha: para alcanzar una velocidad de 210 mph.

•arriba, abajo, abajo, derecha: varias opciones.

•izquierda, A, B, derecha, A, abajo, derecha: nitros.

•A, C, izquierda, arriba: dinero ilimitado.





Putty Squad

Passwords de nivel

Aquí tenéis todos los passwords de este juego:

Nivel 2: YTREWQ
Nivel 3: USTIJNIN
Nivel 4: ELBARM
Nivel 5: MEHYAM
Nivel 6: SSENDAM
Nivel 7: LLEB
Nivel 8: TONKFER
Nivel 9: CIBARA
Nivel 10: DRATSUC
Nivel 11: OMZIG
Nivel 12: FLOWEREW
Nivel 13: PUREWOP
Nivel 14: EVALS
Nivel 15: REDNIRG
Nivel 16: CINATIT
Nivel 17: DAEHOMUS
Nivel 18: YSSIRHC
Nivel 19: SMARB
Nivel 20: LEGNA
Nivel 21: RETNUH
Nivel 22: DORTOH
Nivel 23: YTSEB
Nivel 24: LLIBSAG
Nivel 25: DEKCERW
Nivel 26: EZIGRENE
Nivel 27: REFFUP
Nivel 28: DENAK
Nivel 29: ECALAP
Nivel 30: IRARREF
Nivel 31: REHSINUP
Nivel 32: YEDIPS
Nivel 33: ESREVINU

Skeleton Krew

Passwords de nivel

Unos cuantos códigos para el interesante arcade-plataformas de Core Design en Mega Drive:

Nivel 2: BGWY.
Nivel 3: PSKJ.
Nivel 4: HDZT.
Nivel 5: WGBX.
Nivel 6: RDFK.

Sensible Soccer

Continuar una copa previa

Una buena forma de evitar tener que confeccionar todos los datos para organizar una copa. Comenzad un partido en el nivel "Normal" o "Hard", y entonces abortar el juego para ir a la pantalla de opciones y cambiar la dificultad a "beginner".

Volved de nuevo a la pantalla previa y elegid participar en una copa. Ahora tendréis la opción de retomar un torneo de copa anterior.

Incredible Hulk

Códigos de Action Replay

La Masa ya ha tenido todo tipo de ayudas en este juego para vencer a sus enemigos, pero si no os han parecido suficientes, aquí tenéis estos códigos de Action Replay:

•FF088 90003: para conseguir vidas infinitas.

•FF001 30001: La Masa sufre transformaciones en todo momento.

•FF001 50002: pistola infinita para Bruce Banner.

Theme Park

Códigos especiales

Los passwords de este juego para aspirantes a empresarios son los más interesantes del sector. Sirven única y exclusivamente para conseguir dinero:

1. 3AAACAAABUE para 1.604.000S

2. DAAALAAADMM para 3.435.000S

3. UAACQAAAFG1 para 5.335.000S

4. QAKCQAAAGAR para 6.159.000S

5. GAPCQAEAH3F para 7.973.000S

WWFG Raw

Cambiar los atributos de los personajes

Si ya estáis hartos de luchar con los mismos personajes, probad a cambiar sus características, y de este modo hacer el juego más divertido. Esta operación podréis realizarla con Diesel, Owen Hert, Bam Bam Bigelow y Yokozuma. Dirigíos a la pantalla de selección de personajes y pulsad B para ver las estadísticas.

Ahora, presionar al mismo tiempo los siguientes botones, dependiendo de a qué luchador queráis cambiar:

Diesel: ABAJO, C, A, START
Owen Hart: ARRIBA, START, C, A
Bam Bam Bigelow: C, START, C, A
Yokozuna: ARRIBA, C, A

The Second Samurai

Todos los códigos de nivel

Por si todavía hay algún despistado que aún no ha conseguido llegar al final de este sensacional juego, mezcla de arcade y beat'em up programado por la gente de Psygnosis a título póstumo en Mega Drive, aquí tenéis todos los códigos de nive necesarios para llegar al final de la aventura y ser unos auténticos samurais:

Nivel 2: 2AXHRUPK
Nivel 3: KFM5W2ZS
Nivel 4: XL2ULD61
Nivel 5: HFA5S2YL.
Nivel 6: VGDXG5UUO
Nivel 7: SSSQQPJJ
Nivel 8: TSMXIEVT
Nivel 9: XZXP5X4Z
Nivel 10: 6TDKM4WWB
Nivel 11: HLBAAAAA
Nivel 12: VVIH4WBK
Nivel 13: NAHJHOU6
Nivel 14: 041W2ZSE



SATURN

Daytona USA

Sustituir el coche por un caballo y más trucos.

Como podéis ver, los secretos de Daytona aún no se han acabado. Ahora tenéis la posbilidad de disputar las carreras nada menos que con un caballo, aunque para ello debéis demostrar primero que sois unos auténticos ases del pilotaje.

- Para hacer funcionar este truco, tenéis que participar en el nivel Normal y el en Normal Enemy Level, y llegar **PRIMEROS** en todos los circuitos, utilizando cualquiera de los coches disponibles. Una vez conseguido este gran logro, debéis participar en el nivel Advanced con el coche automático negro, y copar las primeras posiciones en todas las carreras. Si todo esto lo realizáis con éxito, una nueva opción aparecerá en la pantalla de Manual o Automatic con las palabras **DAYTONA UMA.** Esa opción os permitirá participar con el caballo poligonal. Animo y suerte.

- Por otro lado, para jugar en un modo especial sin coches y competir contra el tiempo, tendréis que presionar y sujetar Start en la pantalla de "Select your Car".

- Para cambiar la música, debéis entrar en la pantalla de opciones, y cambiar las funciones del pad a la opción B. Empezad un nuevo juego, y cuando aparezca la pantalla de "Start your Engines", presionar X, Y o Z.

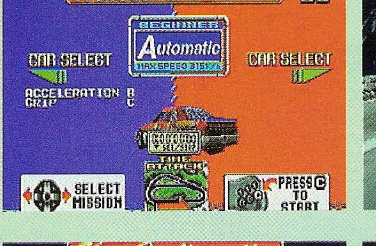
- Para conseguir tiempo extra en la máquina de la fruta en el circuito "beginner", paraos en frente de ella e intentad parar los tres sietes presionando el botón X.

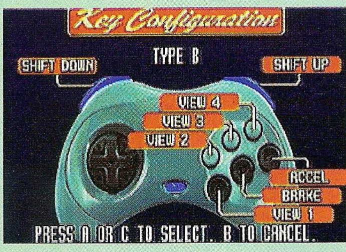
- Por último, para escuchar la música de Virtua Fighter, After Burner, Out Run, Galaxy Force o Virtua Racing, introducid las dos primeras iniciales del juego en cuestión en lugar de introducir vuestro nombre.













Panzer Dragoon

Varios trucos.

Esta maravilla en forma de video juego tiene algunas sorpresas escondidas.

Super Fast Mode

Para conseguir que el juego vaya a velocidad de vértigo, primero debéis acabaros el juego en el modo hard, y después, en la pantalla de presentación, en el momento de elegir la dificultad, debéis pulsar L, R, L. R, arriba, abajo, arriba, zquierda, derecha. Aparecerán las palabras **Wizard Mode**.

Space Harrier Mode

Un nuevo modo de enfocar el juego, sin que aparezca el dragón, es decir, controlando tan solo al jinete. Para ello, debéis cambiar el lenguaje utilizado en la pantalla de inicio de Saturn, y escoger el alemán (Deutsch). Después, dirigíos a la pantalla de selección de dificultad y realizad esta combinación: arriba, X, derecha, X, abajo, X, izquierda, X, arriba, Y y Z.

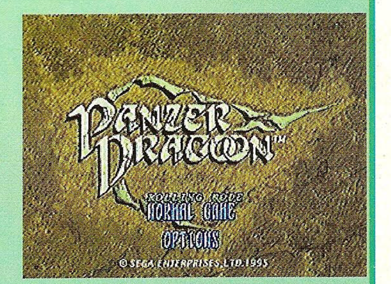
Jugar sin el jinete

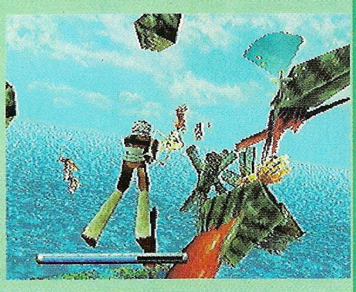
Aunque, tambien existe la posibilidad de eliminar al jinete y participar tan solo con el dragón. Para conseguirlo, debéis concluir el juego en el nivel fácil, consiguiendo un 100% de aciertos en cada uno de los cuatro niveles -cosa nada fácil-. Una vez conseguido, dirigíos a la pantalla de selección de nivel de dificultad e introducid izquierda, izquierda, derecha, derecha, arriba, abajo, arriba, abajo, L y R.

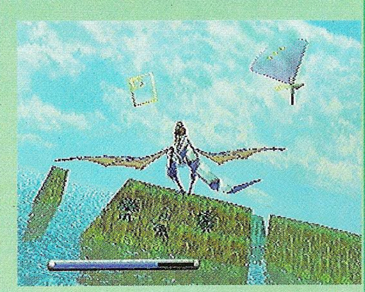


Barrel Rolling Mode

Con este truco conseguiréis que el dragón y su jinete os sorprendan con extraordinarias piruetas, realizando giros como si fueran un barril. Para ello, entrad nuevamente en la pantalla en la que se elige el nivel de dificultad y pulsad arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda, arriba, derecha, abajo, izquierda y arriba. Si todo ha ido bien aparecerán las palabras Rolling Mode. Para los giros presionad diagonal-abajo mientra controláis al dragón.











MEGA CD

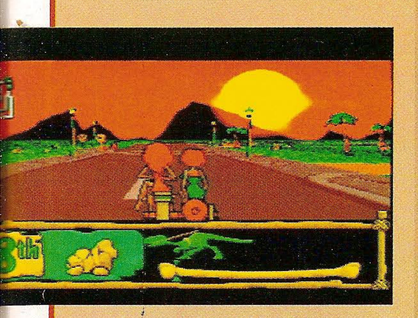
BC RACERS

Claves secretas.

De momento no es mucho, pero pueden haceros pasar un rato divertido, y al mismo tiempo alargar la duración del juego. Se trata de dos passwords que os llevarán respectivamente a los circuitos "hard" y a los ciarcuitos "Rock hard".

Hard: PLBTKG

Rock Hard: WZJQXF



EARTHWORM JIM SE

Passwords de nivel.

La Super lombriz ha comenzado sus andanzas en Mega CD, y no está de más que le mostremos el buen camino que ha de seguir con estos estupendos passwords:

Asteroids One: NARANJA, ATOMO, PISTOLA, VACA, VACA.

Heck: ATOMO, GRIFO, PISTOLA, VACA, NARANJA.

Big Bruty: ATOMO, NARANJA, ATOMO, VACA, GRIFO.

Asteroids Two: GRIFO, TV, ATOMO, VACA, BOCA DE RIEGO.

Down theTubes: BOCA DE RIEGO, ATOMO, PISTOLA, BOCA DE RIEGO, JIM.

Asteroids Three: ATOMO, ATOMO, VACA, ATOMO, VACA.

Bungee: NARANJA, BOCA DE RIEGO, GRIFO, PISTOLA, VACA.

Asteroids Four: VACA, JIM, TV, TV, NARANJA.

Lab: VACA, VACA, GRIFO, VACA, GRIFO.

Asteroids Five: BOCA DE RIEGO, BOCA DE RIEGO, NARANJA, ATOMO, NARANJA.

Peter Puppy: GRIFO, BOCA DE RIEGO, ATOMO, NARANJA, ATOMO.

Asteroids Six: VACA, JIM, VACA, BOCA DE RIEGO, GRIFO.

Intestines: PISTOLA, NARANJA, BOCA DE RIEGO, VACA, TV.

Asteroids seven: PISTOLA, NARANJA, GRIFO, PISTOLA, TV.

Buttville: NARANJA, VACA, ATOMO, ATOMO, VACA.

NOVASTORM

Elegir nivel.

Con este curioso truco podréis acceder a cualquiera de los niveles de este soberano shoot'em up para Mega CD programado por la gente de Psygnosis.

En la pantalla de "Start/Option" mantened pulsado derecha y presionad sucesivamente las teclas A, A, B, C, A.

Accederéis entonces a una pantalla en la que aparecen 6 cifras. Colocad en las cuatro primeras, empezando por la izquierda, los números 7412, y en la penúltima cifra debéis elegir el mundo en el que deseáis empezar (del 1 al 4), mientras que en la última debéis optar por un determinado nivel (del 1 al 5).

MEGA DRIVE

STARGATE

Códigos de Nivel

Ya podéis apuntaros los passwords para ayudar al bueno de Daniel a conseguir sus objetivos.

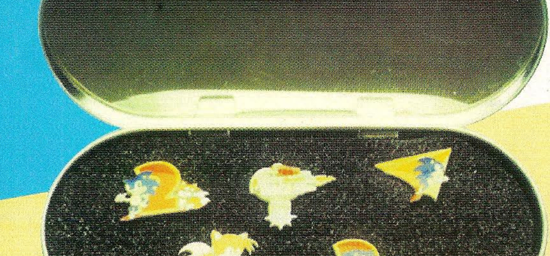

Fase 4


Fase 2


Fase 5

Fase 3


Fase 6



¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio, marcado con una estrella. Recordad que son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.







Esta guía de Primal Rage os muestra todos los golpes de los siete saurios. Para una explicación de la nomenclatura utilizada para las instrucciones de ejecución de los mismos, mirad la página siguiente.

Por José Antonio Gallego



• **Comer Humano:** Pulsa los botones PA, PB, Ma y MB, Atrás, Arriba, Adelante, Abajo.



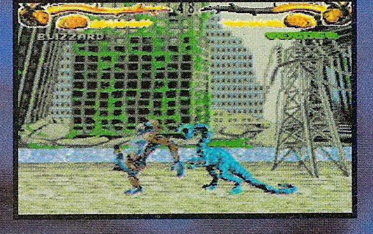
• **Mega Puño (veloz):** Pulsa PA, PB, MA y MB simultáneamente, Atrás, Adelante.



• **Proyección:** Pulsa MA y PB, Adelante, Abajo, Atrás, Arriba (en distancias cortas).



• **Punching Bag:** Pulsa PA y MB, Adelante, Abajo, Atrás, Arriba. Una vez hayas agarrado al contrario, pulsa PA repetidamente para golpear al adversario, y cualquier otro botón para lanzarle un uppercut.



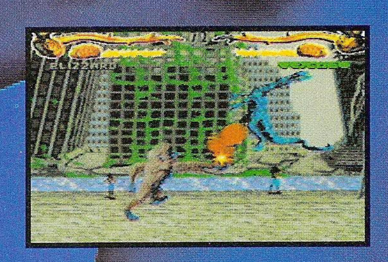
• **Mega Puño (amagar):** Pulsa PA y PB, Abajo, Arriba.



• **Mega Puño (largo):** Pulsa MA y MB simultáneamente, Atrás, Adelante.



• **Aliento Helado:** Pulsa PA, MA y MB, Atrás, Adelante.



• **Mega Puño (corto):** Pulsa PA y PB simultáneamente, Atrás, Adelante.

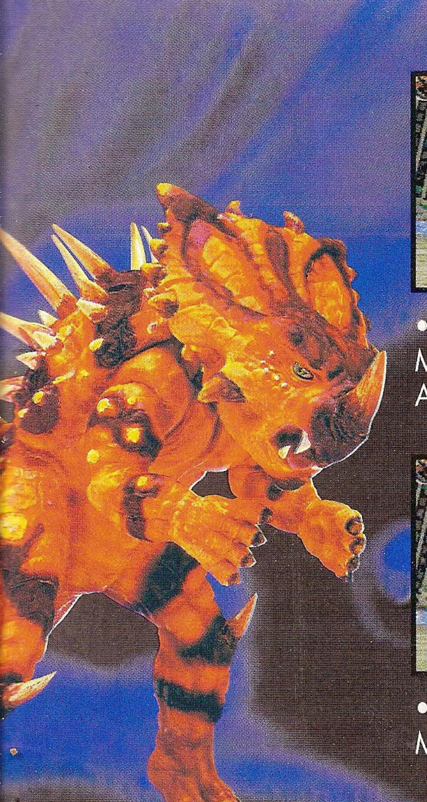


• **Geiser de Hielo:** Pulsa PA, MA y MB, Abajo, Arriba.



• **Lanzamiento aéreo:** Pulsa MA y PB en el aire al acercarte a tu adversario.

Blizzard



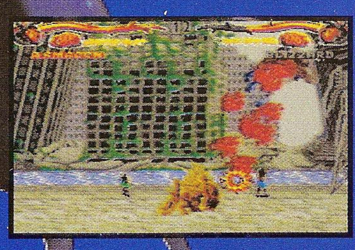




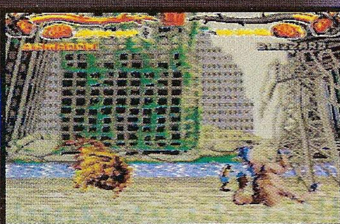
• **Comer Humano:** Pulsa MA, MB, PA y PB, Arriba, Adelante, Abajo.



• **Iron Maiden:** Pulsa MA y PB, Adelante, Atrás (en distancias muy cortas).



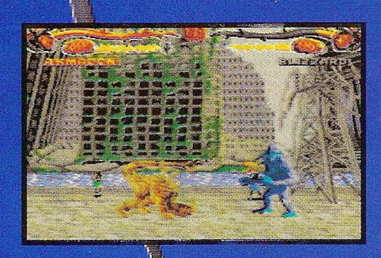
• **Cama de pinchos:** Pulsa MA y PB simultáneamente, Abajo y Arriba.



• **Giro Mortal:** Pulsa PA y MB, Atrás, Adelante, Abajo.



• **Megacarga:** Pulsa PA y PB, Atrás, Abajo, Adelante.

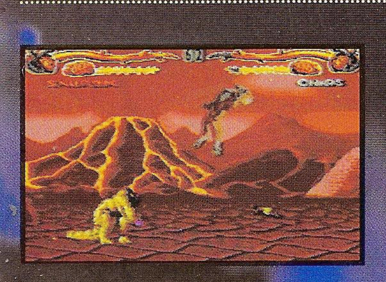


• **Puas Voladoras:** Pulsa MA y MB, Atrás, Arriba.



• **Uppercut de Cuerno:** Pulsa MA, MB, PA y PB simultáneamente, Abajo-Adelante, Adelante, Arriba-Adelante.

Sauron



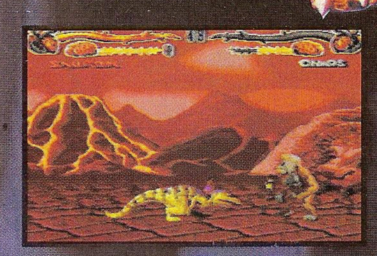
• **Terremoto:** Pulsa PA, MA y MB, Arriba, Abajo.



• **Rugido:** Pulsa PA y PB, Abajo, Arriba



• **Rompecabezas:** Pulsa PA y MB, Abajo, Arriba.



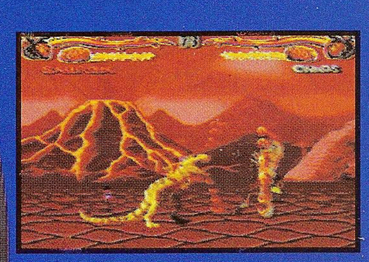
• **Comer Humano:** Pulsa MA, MB, PA y PB, Abajo, Abajo, Arriba.



• **Super Mordisco:** Pulsa MA y PB, Abajo, Arriba, Abajo.

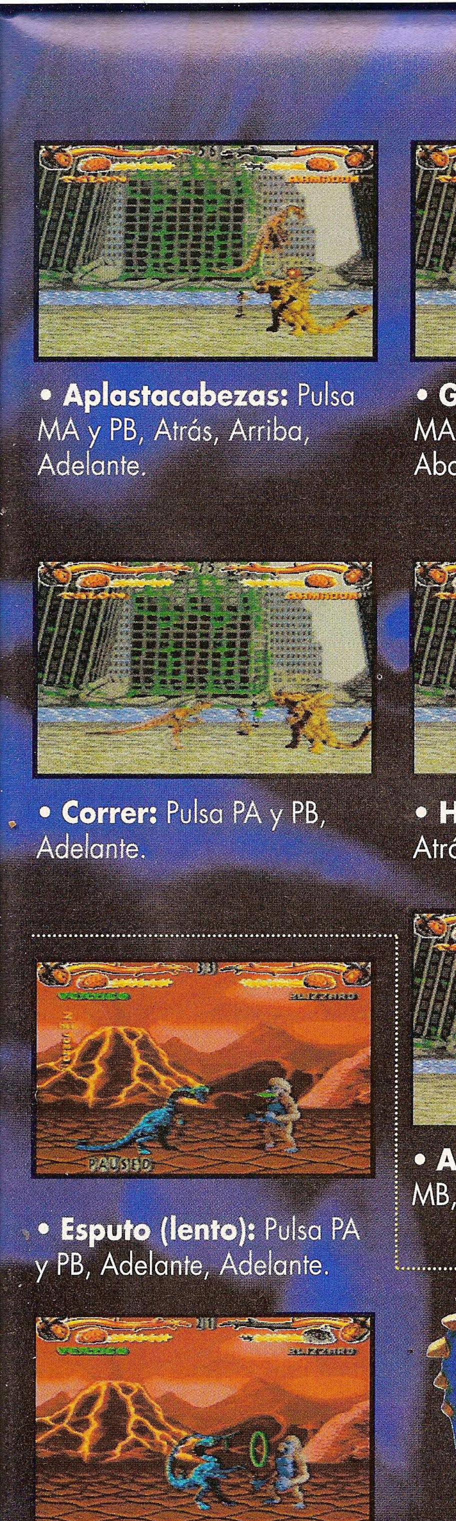


• **Proyección:** Pulsa MA y MB, Adelante, Atrás (en distancias cortas).



• **Estampida:** Pulsa PA y PB, Atrás, Adelante. Es un ataque rápido.

Talon



• **Aplastacabezas:** Pulsa MA y PB, Atrás, Arriba, Adelante.

• **Golpear y Tirar:** Pulsa MA y PB, Abajo, Adelante, Abajo, Abajo-Adelante.

• **Correr:** Pulsa PA y PB, Adelante.

• **Huir:** Pulsa PA y PB, Atrás.

• **Frenético:** Pulsa PA y MB, Abajo, Adelante.

• **Teletransporte:** Pulsa MA y MB, Abajo, Abajo.

• **Esputo (lento):** Pulsa PA y PB, Adelante, Adelante.

• **Arañazo:** Pulsa PA, PB y MB, Abajo, Adelante.

• **En la Cara:** Pulsa MA y MB, Abajo, Adelante (en distancias cortas).

• **Agarre de Cola:** Pulsa PA y PB, Atrás, Atrás.

• **Hipnosis:** Pulsa MA y PB, Atrás, Atrás (en distancias cortas).

• **Esputo (rápido):** Pulsa MA y MB, Adelante, Adelante.

• **Escorpión:** Pulsa MA y PB, Adelante, Adelante.

• **Comer Humano:** Pulsa MA, MB, PA y PB, Abajo, Adelante, Arriba.

Vertigo

MANDO DE TRES BOTONES
START: Patada Alta (PA)
A: Manotazo Alto (MA)
B: Patada Baja (PB)
C: Manotazo Bajo (LF)
MANDO DE SEIS BOTONES
X: Patada Alta (PA)
Y: Manotazo Alto(MA)
A: Patada Baja (PB)
B: Manotazo Bajo (MB)

Diablo



• **Megagolpe:** Pulsa PA y MB, Atrás, Abajo, Adelante.



• **Bola de Fuego (rápida):** Pulsa PA y PB , Abajo, Adelante.



• **Antorcha:** Pulsa PA y PB, Arriba, Adelante.



• **Pies Calientes:** Pulsa MA y MB, Atrás-Arriba, Abajo-Adelante.



• **Bola de Fuego (lenta):** Pulsa MA y MB, Abajo, Adelante.



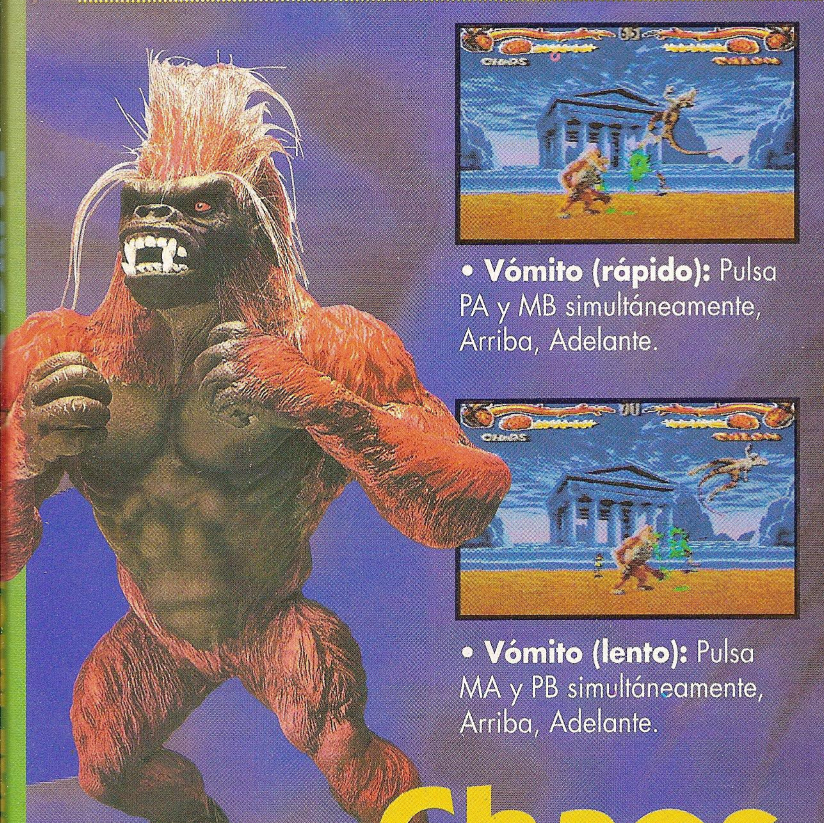
• **Inferno Flash:** Pulsa MA, PB y MB, Arriba.



• **Comer Humano:** Pulsa MA, MB, PA, PB, Abajo, Arriba, Abajo.

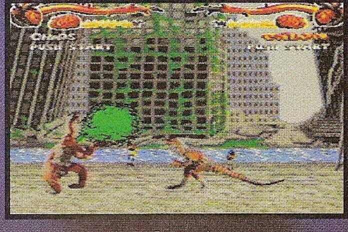


• **Pulverizador:** Pulsa PA y MB , Arriba, Adelante, Abajo.



• **Vómito (rápido):** Pulsa PA y MB simultáneamente, Arriba, Adelante.

• **Vómito (lento):** Pulsa MA y PB simultáneamente, Arriba, Adelante.



• **Gas Letal:** Pulsa MA y PB, Abajo, Adelante, Arriba, Atrás.



• **Carga:** Pulsa PA y PB, Adelante, Adelante.



• **Comer Humano:** Pulsa PA, PB, MA y MB, Adelante, Abajo, Atrás, Arriba.



• **Agarrar y Lanzar:** Pulsa MA y MB, Adelante, Atrás (en distancias cortas).



• **Terremoto:** Pulsa MA y PB , Atrás, Atrás-Arriba, Atrás-Abajo.

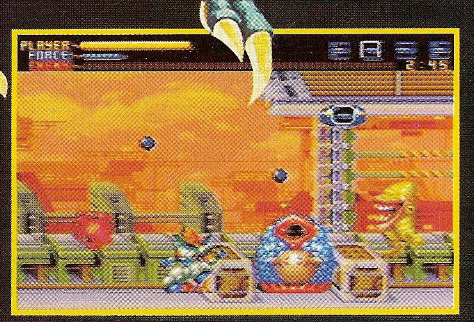
Chaos

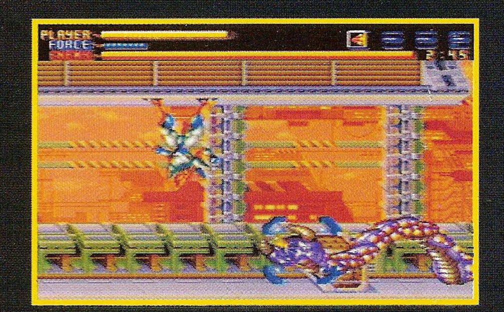


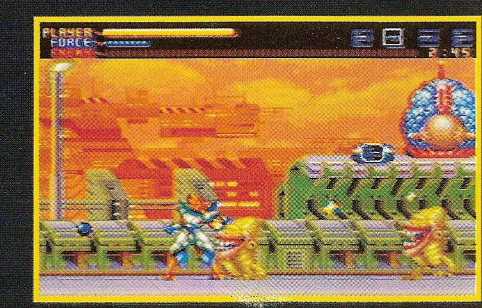
La maravilla arcade de Treasure para Mega Drive es algo dificililla, pero nosotros no nos amedrentamos ante nada y he aquí una útil guía de juego.

Por José Antonio Gallego

Consejos previos







- Cuando tu barra de energía comience a parpadear, es señal de que puedes utilizar un ataque especial. Guárdalo contra los enemigos grandotes.

- Contra los jefes, la mejor táctica suele ser teleportarse continuamente a lo largo de la pantalla.

- Si de repente comienzas a caminar por el techo, no te apures, pues es bastante más útil de lo que piensas. Algunos jefes pueden ser destruidos fácilmente de esta forma.

- Busca siempre la gran cantidad de ítems y potenciadores de disparo que están distribuidos a lo largo del mapeado. No sólo te permitirán utilizar nuevas armas, sino que potenciarán las que ya tienes.

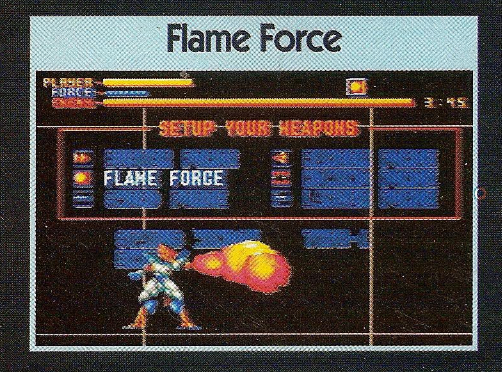
- TRUQUITO: Presionando "START" durante la partida lograrás que todo se detenga, permitiéndote tomarte un respiro y replantearte tu estrategia. Pero no sólo eso, sino que además podrás alterar la velocidad del juego. Así que si un maloso corre tanto que no le puedes acertar, ralentiza la velocidad y te lo ventilarás en un periquete.

El armamento

Buster Force

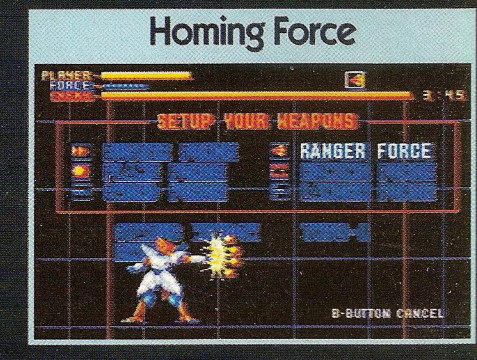
Posiblemente el arma más equilibrada de todas. Manejable, efectiva en todas las direcciones, tiene un poder destructivo en modo alguno desdeñable. Su duración es así mismo óptima.

Flame Force

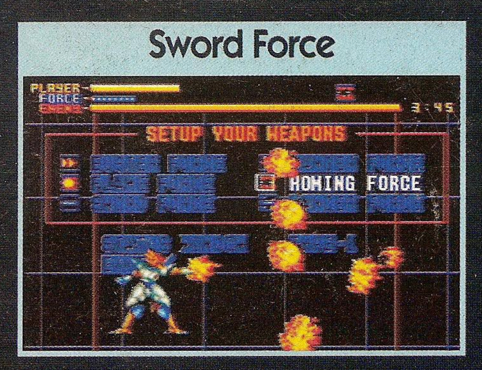


Es en las distancias cortas donde un arma alien se la juega, y es precisamente en el "cuerpo a cuerpo" donde este ingenio se muestra más efectivo. A los enemigos finales no les hace más que cosquillas, así que ¡ojo!

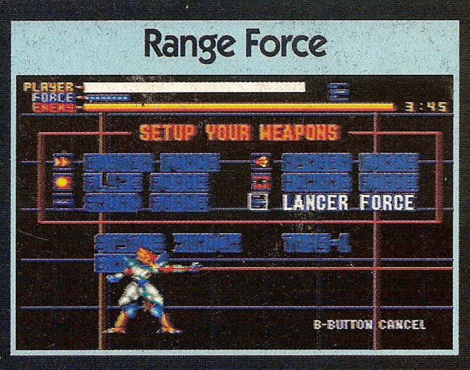
Homing Force



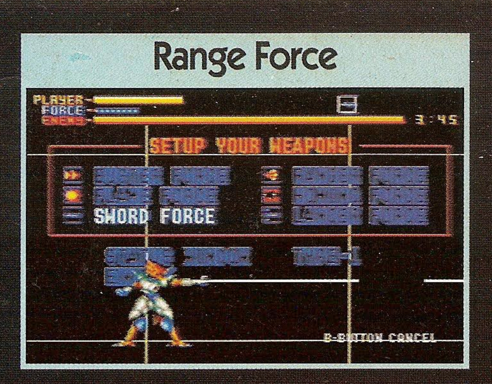
Un arma cinco estrellas. Larga duración, largo alcance, y potencia máxima. Es el arma ideal con que enfrentarte a los enemigos finales, aunque desgraciadamente no es nada fácil de encontrar.



Ideal para las largas distancias. Desgraciadamente no es un arma muy manejable, y sí bastante lenta, así que como los enemigos vengan en bandada, despedíos de la vida y del juego, ¡claro!.



La mejor si os tenéis que abrir paso a través de una manada de incontables enemigos, debido a su multidireccionalidad, pero de escaso poder destructivo, así que frente a enemigos finales, mejor ni usarla.



Muy poderosa, alcance máximo, pero escasa y de duración muy corta. A los enemigos finales les hará mucha pupa; apuntadla en la lista de armas susceptibles de llevar al final a vuestro héroe.

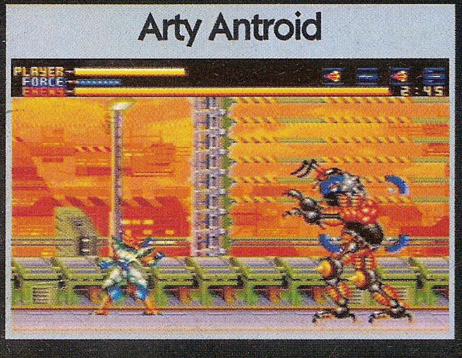
Los malos malísimos

• **Jason Jetstripper:** Un consejo a seguir contra todos los enemigos: hasta que el mensaje "Fight" no aparezca en pantalla, mantente alejado, pues no podrás dañarle, y por contra él a ti sí.

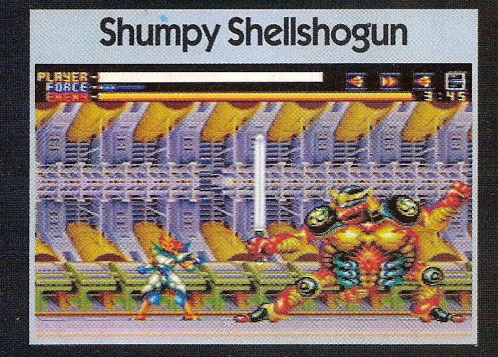


Cuélgate del techo a las primeras de cambio, sitúate en una de las esquinas de la pantalla y comienza a disparar contra la cabeza del bicharraco. En el momento que se dirija hacia ti o te lance algún repulsivo objeto, teletranspórtate al otro lado pulsando **ARRIBA** y **C**, y repite la maniobra.

• **Arty Antroid:** Vencer a este tipejo es más simple que tomarle el pelo a un calvo. Sitúate en la esquina izquierda de la pantalla y utiliza el **Homing Force,** explotará antes de llegar a tocarte. ¿Para qué complicarse?.



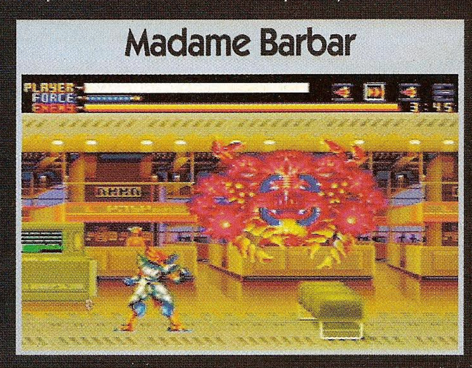
• **Shumpy Shellshogun :** Un tipo bastante lento. Sitúate sobre alguna plataforma desde la que puedas ametrallar sin piedad su cabezota. Desde allí podrás estudiar la cadencia de sus movimientos y sus ataques. Cuando por fin te vaya a alcanzar, teletranspórtate al otro lado de la pantalla y repite la operación. Como es tan lento, hasta que te alcance otra vez te dará tiempo a ojear las apasionantes secciones de esta revista.



• **Sniper Honeyviper:** Al grano. Sitúate bajo la plataforma para protegerte de las bombas, y dispara sin piedad. Cuando esté a punto de cogerte, teletranspórtate detrás suyo (**ABAJO y C**), y aunque sea de cobardes, continúa disparándole por la espalda. Repitiendo la operación acabará palmándola.



• **Madame Barbar:** Para esquivar sus garras: cuando las levante para golpearte, muévete bien a su izquierda o su derecha, y dispárala. Dado que no se mueve mucho, lo mejor es situarse en una esquina y utilizar un arma de larga distancia. Cuando empiece a lanzarte las canicas, utiliza el teletransporte para moverte con mayor seguridad.



• **Jessop Joker:** Acércate tanto como puedas y destrózale con el **Flame Force.** Caminar por el techo te mantendrá a salvo de muchas situaciones comprometidas. Cuando se aleje, contraataca con armas de largo alcance, como el **Ranger Force.**

Asimismo, a los huevos que disparan esquívalos como siempre: teleportándote y evitando el roce con ellos.



• ST 510 Timberly Terobuster: Parece muy duro pero luego no es para tanto. El truco está en no acercarte nunca (pues si no te va a meter un guantazo que no te encuentran). Usa un arma de largo alcance y conseguirás no solo dañar al bicharraco, sino también los misiles que te lanza. Tomatelo con calma, y muévete continuamente de izquierda a derecha, como el baile de los pajaritos.



ST 510 Timberly Terobuster

•Flying Neo: Aunque parezca una obviedad, es fundamental evitar que este pajarraco te toque. Mientras se dirija a por ti, dispárale sin pestañear, y en el último momento teleportate. Dispárale entonces por la espalda, repitiendo esta operación tanto como sea necesario. Intenta mantenerte siempre en medio de la pantalla. Y cuando el malvado se haga invisible, utiliza el **Homing Force** para hacerte una idea de su posición.



Flying Neo

•XI Tiger: Por muy duro que te parezca el sub-jefe Blokey, concéntrate en reservar toda tu energía y poder para el que viene a continuación. Así que cuando por fin te veas cara a cara con el auténtico jefe de fin de nivel, **MUEVETE**. Utiliza tus armas de largo alcance y **MUEVETE TAN RAPIDO COMO PUEDAS**.



XI Tiger

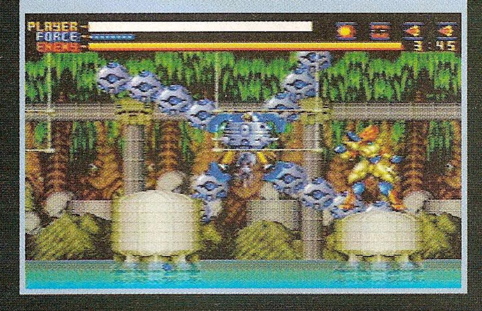
•Dippsy Deep Strider: Cuando el villano aparezca por primera vez, provéete de un arma de corto alcance y gran poder, como el **Flame Force** y vacía el cargador encima suyo. Y para cuando empiece a moverse, búscate un lugar desde el que poder transportarte cuando este feo pez vaya a arrollarte. También es útil la teletransportación para esquivar sus vómitos. Y no desesperes, pues es uno de los enemigos más difíciles del juego.



Dippsy Deep Strider

•Gustav Gusthead: Prepara tus armas de largo alcance y descárgalas sobre su cabezota. Si posees algún **Lancer Force,** úsalo. Cuando empiece a moverse, corre y salta hacia la derecha con él, esquivando sus misiles y el agua; no te olvides de seguir disparando con tus armas de largo alcance.

•Shaggy Sharpsteel: El truco está en moverse continuamente, usando también la teleportación como hasta hora. Es posible saltar fuera de la barca y disparar desde una posición relativamente segura unos cuantos segundos antes de hundirte. Si bien es cierto que lanzará un montón de langostas asesinas, también es verdad que al morir dejará un montón de cápsulas de energía que te serán útiles más adelante.



Gustav Gusthead



Shaggy Sharpsteel

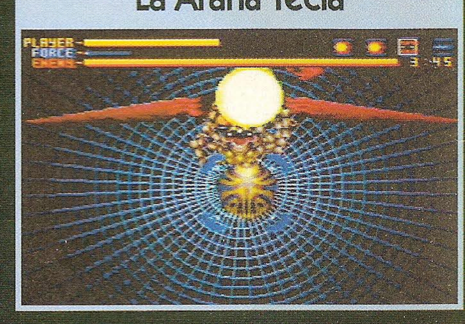
•Stoney Butterfly: Con armas de largo alcance, sitúate en el extremo izquierdo de la pantalla y dispara contra la crisálida esquivando las bombas. Se hará una mariposa, a la que la manera más efectiva de destruir es colocarse bajo ella y fumigarla con el **Flame Force.** Eso sí, mucho ojo con las larvas que lanzará te harán pupa.

•La Araña Tecla: Si conservas el **Homing Force** en tu arsenal, esto va a ser mucho más fácil. Mediante saltos, intenta agarrarte del techo, y desde allí vaciar el cargador sobre ella. En caso de caer, tienes unos segundos para saltar de nuevo a pantalla antes de perder una vida. Y recuerda: es mejor caer que te agarre la araña.



Stoney Butterfly

•Ultimate Firebird: Si habéis llegado a estas alturas de un juego tan complicado, poco os podemos enseñar ya. Difícil, ¿verdad?. El **Homing Force** es prácticamente el único arma que le puede dañar. Sitúate bajo su cabeza disparando sin cesar, y en el último instante muévete ligeramente hacia un lado. No olvides, a continuación, esquivar el rayo que vendrá desde la zona inferior de la pantalla. Si acabas con él, enhorabuena, has llegado al final de juego.



La Araña Tecla



Ultimate Firebird

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

PUBLICIDAD NO ESCANEABLE

Si eres de los que quieren saber TODO

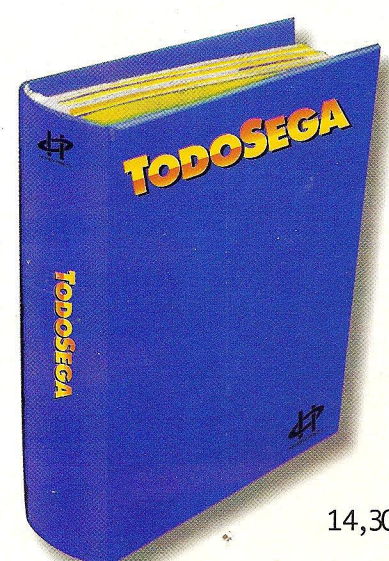
lo que ocurre en el mundo de SEGA,

aprovéchate de esta gran oportunidad:

Paga 10 números y llévate 12

Paga 3.500 pesetas por 12 números y ahórrate 700 pesetas.

Además te regalamos las tapas de TODOSEGA (P.V.P. 950 pesetas) para que tengas siempre a mano toda la información sobre tus juegos Sega.



Puedes suscribirte por correo, enviando el cupón de la derecha, (no necesita sello) o, si lo prefieres, llamando por teléfono a los números (91) 654 84 19 ó 654 72 18.

Por favor, llama de 9 a 14,30h. y de 16 a 18,30h.

Suscríbete a

TODOSEGA

y lo tendrás todo todo al mejor precio


AFILA TU MENTE...
Y TU ESPADA.
SEGA the GAME is NEVER Over.
Light Crusader™
MEGA DRIVE